週刊 A級保存版 サターンの裏技完全網羅！ グランディア、YU-NO 総力攻略！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

特報！
AZEL -パンツァードラグーンRPG-
街/仙窟活龍大戦カオスシード
バロック/ソロ・クライシス
金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～
プロ野球チームもつくろう！

2号連続特別企画
A級保存版サターンの裏技完全網羅！
裏技の極
スペシャル!! 第1回

1998/vol.3
1/23
特別定価 350円

マップつき総力大攻略！
グランディア

画面写真公開！
セガラリー2

セガサターン最新ソフト満載！
SDガンダム GCENTURY S
放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-
速攻生徒会
ガンブレイズS

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
デビルサマナー ソウルハッカーズ
COTTOn2
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
X-MEN VS.STREET FIGHTER

新春巻頭特集 今年のキーマンに直撃！ THE 1998

SEGASATURN

This is COOL

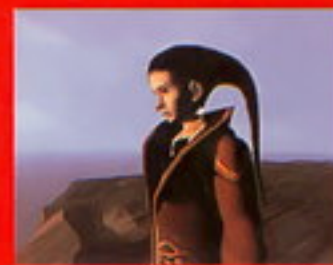
今年も、セガサターン、シロ！

せがた 三四郎

正月早々、ほしいソフト続出だ！迷ったらぜんぶシロ！

アゼル
AZEL パンツァードラグーン RPG
1月29日発売予定 6,800円(税別)

壮大なスケール。そして、空を飛ぶ爽快感、浮遊感。RPGの常識を打ち破る迫力の戦闘シーン。プレイヤーの意のままに、姿を変えていくドラゴンとともに、かつてない冒険が始まる。

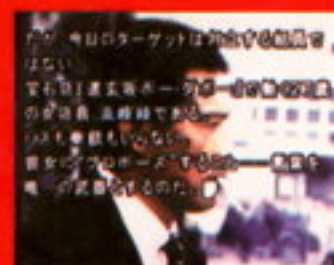
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

ソロ・クライシス
Solo Crisis ソロ・クライシス
1月22日発売予定 5,800円(税別)

脳の裏側つかってる？表の世界で山をつくれば、裏の世界に谷ができる。やることなすこと表裏一体型の新シミュレーション。脳をとことん酷使するゲームの誕生だ！脳をフル回転させ、裏の世界に勝て！

©QUINTET

まち
街 machi
1月22日発売予定 5,800円(CD2枚組 税別)

自分の何気ない行動が、他人の人生に影響を及ぼす。すべての行動は思いもよらないところで、交錯している。渋谷の街を舞台にリアルに展開する8人のスリリングなドラマ。彼らの運命を操るのは君だ。

©1998 CHUN SOFT/長坂秀佳/難波弘之

センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti
1月22日発売予定 7,500円(税別)

幼い頃から転校を繰り返してきた主人公。高校生となった今、全国に散る12人のヒロインたちとのせつない思い出を胸に再会の旅へ…。ふれあい、そして、別れ。自分だけの物語をつくろう。

©NECインターチャネル / マーカス / サイベル / コミックス　イラスト：甲斐智久

ウィンターヒート
Winter Heat SEGA SPORTS
2月5日発売予定 5,800円(税別)

ダウンヒル、スラローム、ボブスレー、スピード・スケート、スノーボード…。8人の個性的な選手達が、冬の11種目で王者を目指して競い合う！スピードとテクニックで新記録を狙え！4人同時対戦も可能。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

バロック
BAROQUE
3月12日発売予定 6,800円(税別)

罪の意識だけを残して記憶喪失になった主人公。狂った世界を癒すことが自分の罪を癒す道と知る…。かつてないダークな世界観と、マルチプロットシステムでリアルな進行を実現した新世代3D-RPGだ。

©STING / ESP

「3シロ！DISC」プレゼントキャンペーン ── '97年11月25日～'98年1月31日 ──

キャンペーン期間中セガサターンを買うともれなく話題の体験版3シロ！DISC(ソニックR、シャイニング・フォースⅢ、街)がついてくる。※期間中でも景品が無くなり次第終了とさせていただきます。

SEGA PARTNERS **メンバー大募集！** 年会費は5,000円(税込)だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典1:メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2:セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典3:全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局TEL.03-5467-3020(月～金10:00～18:00)

セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。
1月18日(日)は「Winter Heat」特集
今月のミス・セガサターンフェスタ高木 美恵子さん

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

Contents

セガサターンマガジン
1998年1月23日号 Vol.3

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト：「AZEL-パンツァードラグーンRPG-」
カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK

ランドマーク

EVENT

3月20〜22日「東京ゲームショウ'98 春」開催

ゲーム業界最大のイベントとして今回で４回目となる「東京ゲームショウ'98 春」は昨年秋に続き、千葉・幕張メッセで３月20〜22日に開催。総出展社数89社、展示ホールは過去最高の８ホールを使用し、各社ともブースを拡大してより充実した展示、イベントを展開しそうだ。メインステージでは、文化放送で好評放送中の「超機動放送アニゲマスター」（21日）、「広井王子とゆかいな仲間たち」（22日）の公開録音のほか、人気声優vs吉本興業のお笑いバトルイベント（21日）など見逃せないイベントが目白押し。また、昨年に引き続き開催される「CESA大賞'97」の最終投票が会場内で行なわれる。これは！ と思うサターンのソフトに１票を投じよう！

日　時■一般公開日：'98年3月21日・22日（※20日は流通関係者、報道関係等のみの特別招待日）10:00〜17:00
会　場■幕張メッセ日本コンベンションセンター
入場料■中学生以上 当日売1,000円／前売 800円
小学生以下 無料
※前売りチケットの販売はチケットぴあ、チケットセゾン他で'98年2月1日より発売予定。

TOKYO GAME SHOW '98 SPRING
ゲームは無限のエネルギー。

「東京ゲームショウ'98 春」のメインビジュアル・コンテストで大賞を獲得した佐藤 佳さん（18歳）の作品。ペットの猫がモチーフだとか。

ゲームイベントカレンダー'98 〜イベントを制するものは、ゲームを制す〜

開催月日	開催場所	イベント名称	概要
1月1〜15日	ジョイポリス各館	晴れ着 DE 入場無料	晴れ着で行くと入場料無料
1月15日	ジョイポリス各館	HAPPY　20	98年に成人式を迎えた人は入場料無料（要証明書）
1月15日	東京ジョイポリス	ニッポン放送 Presents ボートレースグランプリ SuperBattle	新アトラクション「ボートレースグランプリ」のオープニングイベント景品つき大会、'98年イメージガールの「PEEK-A LABEL」のライブ有
1月18日	東京ジョイポリス 5階	第3日曜日はセガサターンの日!! セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス	「ウィンターヒート」
1月下旬〜3月中旬	ジョイポリス各館	バレンタイン〜ホワイトデイイベント（予定）	期間内は館内にシンボルツリー設置イベント参加でもれなくチョコレートをプレゼント
2月15日	東京ジョイポリス 5階	第3日曜日はセガサターンの日!! セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス	「バーニングレンジャー」
2月18、19日	幕張メッセ	AOUショー	「ラリー2」「バイパーズ2」「オラタン」も初公開！
2月or3月（予定）	未定	PC版バーチャファイター2大会	2月12日よりサービスを開始した通信対戦ネット「ドワンゴ」を使用してのネット対戦
3月15日	東京ジョイポリス 5階	第3日曜日はセガサターンの日!! セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス	「THE HOUSE OF THE DEAD」
3月20〜22日	幕張メッセ	東京ゲームショウ'98　春	新作ソフト発表展示会　今回よりマイクロソフトが新規出展
3月中旬〜下旬	東京ジョイポリス	プリクラ寄席 Part 2（予定）	三遊亭円丈師匠の他、著名落語家による「プリクラ」をお題にした落語開催
3月29日	恵比寿ガーデンホール	SAPPORO COFFEE JACK PRESENTS「電脳戦機バーチャロン全国大会」	全国大会決勝
4月下旬〜5月5日	ジョイポリス各館	GW　イベント（予定）	内容未定
4月18、19日	福岡ジョイポリス	2周年記念イベント	内容未定（昨年はつぶやきシローライブ）
7月11、12日	東京ジョイポリス	2周年記念イベント	内容未定（昨年は「中国雑技団」「中国獅子舞」開催）
7月18〜20日	横浜ジョイポリス	4周年記念イベント	内容未定
7月中旬〜8月末	ジョイポリス各館	レーシングフェスタ98（予定）	サンバカーニバル、レーサー、レースクイーンを招いてのイベント開催
8月8 or 9日	東京ジョイポリス	第3回　ゆかた美人コンテスト	東京湾花火大会の日に実施　セガサターン、花火等、豪華景品有
8月13〜15日	東京ジョイポリス	ホラージャックⅢ	毎年恒例の「ホラージャック」HIPHOP DANCE SHOWも開催
9月13〜15日	京都ジョイポリス	1周年記念イベント	内容未定
9月17〜20日	東京ビッグサイト	JAMMA SHOW	アーケードゲーム最大の祭典。今年はまだ未公開の隠し玉タイトルが発表される!?
10月10、11日	新宿ジョイポリス	2周年記念イベント	内容未定
10月24日〜11月3日	ジョイポリス各館	GO! GO! HALLOWEEN	ハロウインイベント　仮装プリクラコンテストに賞品有
11月1〜3日	東京ジョイポリス	HIP HOP PAN POU KIN'S	カボチャの怪物達「PAN POU KIN'S」がダンスを披露
12月1日〜'99年 1月3日	ジョイポリス各館	Xmas & NewYear FESTIVAL	Xmasコンサート、豪華Xmasプレゼント有 カウントダウンは朝5時まで営業

※イベント内容は変更される場合があります。

100インチモニタの迫力ボートレース。

「ファイティングバイパーズ２」が早くも登場！

"笑う角には福来る"で今回２回目。

前回のAMショーで「オラタン」のムービーに群がる人々。

ソニックサンタは今年も健在!?

'97年の好感度CMはのNo.１は「ナオミよ〜」■'96年11月〜'97年10月までに放映されたCM13,683作品の中で、視聴者から最も好感度の高かったCMを表彰する「今年の好感度CMトップ1000」が'97年12月18日、東京・有楽町にある朝日ホールで開催された。見事好感度No.１に輝いたのは「ナオミよ〜」でおなじみ東京ビューティセンターの「ナオミに変わる日」。また、「CM'97　今年を代表するCM展開」特別大賞10傑にはプレイステーションとポケットモンスターカードゲームのCMが表彰された。'98年度はせがた三四郎の受賞に期待したい。

EVENT 全日本ぷよマスターへの道 12月にぷよぷよで幕張が燃えた！

12月23日、COMPILE GAME LIVEの一環として第2回ぷよ名人戦と公式セガサターン大会が千葉・幕張メッセにて開催。腕に自信のある"ぷよラー"が集結、年に一度の大会を大いに盛り上げた。当日はさまざまなイベントが行われたが、新作「わくぷよ」のデモまで披露され、集まったファンは大満足。しかも新名人・三須君（16歳）誕生のおまけ付き。新たな流れが感じられる1日となった。

ジュニア大会、レディース大会、一般大会、団体戦、コスプレ大会、名人戦が行われた。

3月19日発売の「わくぷよ」。初めて、スクリーンに動くゲーム画面が映し出され……。

コンパイル"ビジネスソフト"に参入

コンパイルがこの春、ビジネスソフトの市場に参入する。参入第1弾ソフトは「POWER ACTY」(20,000円)。これはWindows 95で動作するグループウエア。このソフトで、きっとゲーム屋さんならではの超簡単で超軽快に動く、楽しいビジネス環境を提供してくれそうだ。

「POWER ACTY」はなんとコンパイルのイベントシステムが原形。写真は、昨年12月17日に東京都内で行われた発表会の模様。

PRESENT サタマガ読者にGoodなお年玉 携帯電話を50名様にプレゼント!!

年明け早々、サタマガ読者に耳寄りな情報が。今、人気のツーカー（TH163）、J-PHONE（DP-133）の携帯電話を合計50名様にドドーンとプレゼント。しかも、契約事務料・標準セット代・送料まで無料。ただし、応募資格は3カ月以上継続しての利用が可能な新規登録者のみなので気をつけて。ハガキに欲しい機種名どちらか一方を明記し、「お年玉携帯プレゼント」係まで応募しよう。「携帯を持ちたい」なら、このチャンスを逃すな！

DP-133　TH163

DP-133はケンウッド製、TH163は京セラ製。※なお、写真と実際の商品については異なる場合があります。当選者には後日申し込み書を送付。

SOFT 井上涼子にパソコンでも会える！「ROOMMATE+ONE」1月23日発売

サターンで大人気のリアルタイムコミュニケーションソフト「ROOM MATE～井上涼子～」がWin95版ならではの機能を搭載した「ROOMMATE＋ONE」（8,800円/税別）として1月23日に登場する。他のソフトが起動しているときでも、イベント発生時には涼子ちゃんが「割り込み」イベントでお知らせしてくれるのだ。そしてなんとサターンでは登場しなかった美少女キャラの出現も。パソコン版の新しいストーリーもぜひ体験したい。初回5,000本限定で描き下ろしテレカも付くよ。

これがWin95版で登場の美少女キャラ"いずみ"だ！ このナイスバディにはお近付きになりたい。

EVENT 「こなみるく」2号店が堂々オープン！ 金月真美のオープン記念ライブも大盛況！

12月23日、埼玉県上尾市のチルコポルト内に、コナミオリジナルのキャラクターグッズを販売するグッズ専門店「こなみるく」がオープンした。10月に開店した新宿店に続く2号店で、ここ以外では通信販売でしか手に入れられないアイテムがずらっとならんだ。

オープン当日は、記念イベントとして「X'mas with 金月真美」が開催され、買い物を済ませたファン達が大熱狂。「ジングルベル」を合唱したり、じゃんけん大会で金月さんからプレゼントが手渡されたりと、会場ではちょっぴり早いクリスマス気分を味わえた。

「こなみるく」、金月真美イベントともに、人数を制限するほどの大盛況ぶり。「真美さんのイベントがあるので名古屋から来ました」というツワモノも。

「こなみるく上尾店」に行こう！

「Dream of you…」発売記念クリアファイル5枚組（1,200円/税別）

しおりちゃん人形 こなみるく☆クリスマスバージョン（7,000円/税別）

こなみるくオリジナルの「しおりちゃん人形」冬服バージョン。

1月21日発売の館林見晴のアルバム発売記念グッズ。通販モノだが、店頭販売の可能性も。

〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50「チルコポルト上尾店」1階。

国内でインターネット画像提供サービス誕生■日本コダックはNTTコミュニケーションウェアと提携し、インターネット総合画像サービス「コダック ピクチャー ネットワーク（略称：KPN）」を'98年より試験運用する。KPNはコダックのサーバー上にストックされた画像を各ユーザーが気軽に利用できるのはもちろん、パソコンを持っていない人でも全国のコンビニなどに設置されるマルチメディア端末からも自由にアクセスできるようにするという。サービス内容、料金など詳細はまだ未定だが、このサービスを活用すればより快適にデジタル画像が楽しめそうだ。

GOODS きみの部屋が"帝国劇場"になる! 「花組特別公演 愛ゆえに」LD&ビデオ発売

LD&ビデオ「サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団・花組特別公演『愛ゆえに』」が'98年1月25日に発売。これは、「サクラ大戦」の主演声優総出演で'97年7月19日～21日に東京厚生年金会館で行われたショウをほぼノーカットで映像化したもの。特別編集として、インタビューやリハーサル風景も収録。また初回特典には主要メンバーの「花組レトロブロマイド」まで付いてくる。今から楽しみだね。

ショウは満席完売、大盛況のうちに幕を閉じた、あの感動を再び!! LD&ビデオともに約120分、5,800円(税抜)。予約しておこうね。

SOFT 謎の小箱を開けたら愛が叶う? 「アンジェリーク～KISS♡KISS♡KISS」

2月1日発売の「アンジェリーク～KISS♡KISS♡KISS」(4,935円/税込)は、おなじみの守護聖達が繰り広げるドラマCD。「オスカーはオリヴィエに相当突っ込まれてるんです(笑)。「バカ」だとか「おっちょこちょい」だとか……」と堀内さん(オスカー役)が語れば「一番オリヴィエらしさが出るのが、バカオスカーと喋ってるとき(笑)」と子安さん(オリヴィエ役)。和気あいあいの現場で生まれるドラマに期待大!

フタを開けた者だけが愛を得られるという「謎の小箱」をめぐるストーリー。出演声優のトークを収録したミニCD、キャラ特製シール付き。

PRESENT 液晶画面から車線を見よう!! 「電車でGO!」がミニゲームに

ヒロより'98年1月15日に発売の「電車でGO!」(1,000円/予価)。アーケードで人気を博した電車運転シミュレーションが、今度は携帯ミニゲームとなって登場だ。今回は、この「電車でGO!」を読者3名様にプレゼント。ハガキを書いてポストにGO! 急げ!!

ミニゲームとは思えない警笛音。臨場感あふれるシーン。加・減速、惰性走行などはアーケードの操作感覚を再現。ぜひ、遊んでみて。

PRESENT あの"タマ"がミニゲームになった!! 「タマ&フレンズ」3名にプレゼント

日本フレックスより現在好評発売中の携帯ミニゲーム、「タマ&フレンズ」。このゲームは、タマを通じて、仲間達と親交を深め、10日前後でタマを成長させるというもの。そこでこれを3名様にプレゼント。タマが君を待ってるよ。欄外を見て応募だ!!

「タマ&フレンズ」の価格は1,980円。海外発売も予定しているとか。

BAD LUCK ON LOVE ～BLUES ON LIFE～
トーコ
ポニーキャニオン/1,020円

1・14発売

小室哲哉が大絶賛し、総合プロデュースする期待の大型新人、トーコのデビューシングル。透明感、存在感がしっかりと伝わってくるポップス。

Face the change
Every Little Thing
エイベックス/1,020円

発売中

息つく間もないほど次々と新曲をリリースしてくれるELT。年始めは本人達出演の、トヨタ自動車のCFソングで使用される曲からスタート。

Wonderful Life
EPO
キティエンタープライズ/1,020円

1・14発売

サントリースーパーホップスのCMソングでもあるこの曲は、ホーンセクションをバックに軽快でハリのある歌声を聴かせてくれる。

Honey Bee
Jamic Spoon
イーストウェストジャパン/1,020円

1・15発売

テレビ東京系アニメ「バトルアスリーテス大運動会」ED曲でご存じの曲。甘くしゃがれた女性ボーカルは、今までにはちょっとないテイストだ。

THE RIMIXES ～MIHO NAKAYAMA MEETS LOS ANGELS GROOVE～
キングレコード/1,835円

1・9発売

先月発売された「New York GROOVE」と対をなす今作。彼女のヒットナンバー「Treasure」や「I know」のアレンジもフィーチャーした全6曲。

PeeP
Sayoko
カッティングエッジ/2,548円

1・21発売

元ZELDAのボーカリストとして活躍してきた彼女が、3年ぶりにアルバムをリリースする。歯切りよい歌声で新しい音楽を作り上げる。

月刊ときめきメモリアルNO.18
コナミレーベル
キングレコード/2,243円

発売中

ついに最終回となった"月とき"。ときめきのキャスト全員で送る、最後にふさわしい盛り上がりを見せるストーリー、トーク、歌などを聴き逃しなく!

ときめきメモリアルpiano collection2
コナミレーベル
キングレコード/3,059円

発売中

ときめきの曲をジャズ風にピアノアレンジした作品の第2弾。今回は藤崎詩織こと金月真美がピアノの伴奏をバックに歌う楽曲もある。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは1月22日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

サターンユーザーの使える1冊 BOOKS REVIEW

新年おめでとうございます。本年もよろしくお願いいたします。ところで私は北国育ち。年末年始は久しぶりに故郷に帰省し、凍える夜空に浮かぶ大きな白い月を見ながら、この原稿を書いています。しっかり、ゲーム機を持参する仕事熱心な窪橋智実であります。

今回の目玉 マリーのアトリエへようこそ!!

今回は12月11日にサターンで発売された「マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～」の攻略本。同じタイトルだと表紙も似通って、買うほうとしても紛らわしいが、実はちょっとずつ雰囲気を変えている。同タイトルゆえに、各社の苦労がしのばれる？

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
アイテム図鑑完成ガイド スペシャルサービス版
■メディアファクトリー
■A5判■120ページ
■1,100円

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～
VISUAL & DATA FILE
■新声社■A4判
■112ページ
■1,580円

マリーのアトリエ
セガサターン版 公式ガイドブック
■ゼスト■A5判
■128ページ
■1,150円

メディアファクトリーのアトリエ

タイトルからデータブックを推測しそうだが、そうではない。ゲームの進め方、世界の解説、ミニゲーム攻略、各エンディングの紹介、アイテム図鑑、フィギュア、手帳、ドラマCD、UFOキャッチャーなどのグッズ紹介など、ページを順にたどるというより、必要な項目を選んで読むタイプの攻略本といえる。アイテムデータの説明もていねいなので、見た目のかわいらしさに惑わされず、しっかりと熟読したい。巻頭にはトレーディングカードのオフィシャルシールが付き、ちょっと興奮度が高いかも。

新声社のアトリエ

A4サイズということで、この大きさなら関連書籍に違いないと思うだろうが、中身はバリバリの攻略本。システム、ミニゲーム、アイテム作成、イベント、エンディングと、このゲームに欲しい情報はもとより、見た目の美しさはピカイチ。イベント攻略は簡潔に整理され、キャラクター紹介や冒険地など、見せたい箇所にはぜいたくにスペースを使っている。多少値段は高くてもいいから、攻略本を永久保存版にしたいと考えている人にはオススメしたい１冊だ。

ゼストのアトリエ

最も均整のとれた攻略本である。マリーが暮らす中世ヨーロッパの予備知識と声優インタビューで、華やかに始まる。アイテム作成の解説、ミニゲーム攻略、エンディングまでの道のりなどが、簡潔で具体的なアドバイスとともに整理されている。イベント攻略には、具体的な発生条件とその結果が詳細に記されている。バッドエンディングを含む、さまざまなエンディングへの道のりも紹介され、いろいろな遊び方に対応している。見るところはカラー、読むところは白黒というあたりからもわかるように、実用重視のタイプだ。順を追い一読すると、攻略の途中に挿入された細かなデータやアドバイスを有効に使えるだろう。

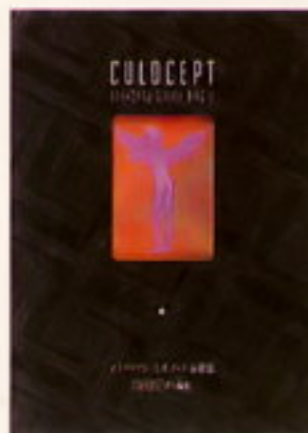
ADV

■ソフトバンク
■A5判
■112ページ
■1,100円

R?MJ～エムジェイ ザ・ミステリーホスピタル パーフェクトガイド

天真宗次郎総合記念病院の状況、ウイルスや細菌の恐怖、キャラクターを紹介したワールドガイドには、このゲームの持つ、ちょっと怖い冷めた雰囲気がよく表れている。システムガイドや各シナリオのマップ攻略は、実用的なレイアウトで統一感があり、堅実な仕上がりを感じさせる。エンディングまでの最短フローチャート、登場人物の設定資料も掲載。シナリオ攻略のマップには、該当ページ数も明示されている。

TAB

■アスペクト
■A5判
■144ページ
■1,200円

カルドセプト 公式ガイド 基礎編

カバーに窓が開き、そこから天使が見えている……。アスペクト社ならではのデザインセンスというべき１冊で、渋いインパクトが全体を支配している。中を開くと、全体的に白っぽい印象で、シンプルかつ、シックなデザイン構成だ。内容は、システムとキャラクター紹介、マップ攻略、カード説明で占められている。必要なことを具体的に指示してはいるが、読み手に媚びない淡々とした文章が心憎い。

SLG+RPG

■講談社
■A5判
■130ページ
■950円

RONDE　～輪舞曲～ 東京攻略ガイド

飛鳥や桜子などのキャラクター紹介、マップ説明や悪魔との会話、交渉を説明したゲームシステム、各ステージガイド、悪魔やアイテム類のデータ集で構成された、実用重視の攻略本。二身、三身の悪魔合体、今回新たに加わった封印コマンドの説明もある。各ステージガイドでは、勝利条件や敵情報、重要ポイントはもちろんのこと、仲間にできる悪魔、出撃と契約にオススメの悪魔も教えてくれる。

PICK UP!

■ソフトバンク
■B5判
■120ページ
■650円

ゲームボーイコレクション

サターンユーザーといえども、ポケモンにハマっている人、ゼルダやテトリスをゲームボーイでプレイした人は多いはず（ゲームギアのコラムスも捨てがたい！）。「ポケモン金＆銀」の最新情報も含め、新旧の優秀なソフトを紹介しながら、意外とも思えたゲームボーイの巻き返しに対する考察や、ちょっとした裏ワザ集も掲載。ベテランゲーマーには懐かしく、フレッシュゲーマーには情報入手の良い機会かも。

ADV…アドベンチャー、TAB…テーブルゲーム、SLG+RPG…シミュレーション+ロールプレイングゲーム
●価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

新年最初のデータステーションは、昨年末に発売された「グランディア」の売り上げ速報だ。注目の大作RPGは爆発的というより堅実に売れている感じだね。その他も話題作が好調だぞ。

1位 NEW SOFT グランディア

ゲーム アーツ／'97年12月18日発売／7,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 22万6284本

推定累計本数 22万6284本

今年末最大の話題作が20万本オーバーで、まずまずの出だし。様子見の人も多いのかな？ 長く遊べる1本だぞ。

2位 前回6位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

セガ／'97年11月20日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 3万2144本

推定累計本数 30万0736本

さらに売り上げが加速し絶好調!! 出荷も順次されており50万本出荷も目前とか。6月までロングセラー確実？

3位 前回1位 シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神

セガ／'97年12月11日発売／4,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万8031本

推定累計本数 7万1975本

シナリオ1で主人公がとった行動は、第2・3部の内容に影響する。今のうちに何通りか試してみるのもいいね。

4位 前回5位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

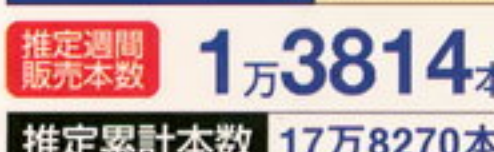
エルフ／'97年12月4日発売／7,800円（3枚組）／ADV（18歳以上推奨、マウス対応）

推定週間販売本数 1万7622本

推定累計本数 16万0392本

異世界へは行けた？ まだの人は今号P168からの現世編徹底攻略を参考にしてね。

5位 前回7位 X-MEN VS. STREETFIGHTER

カプコン／'97年11月27日発売／7,800円（4メガRAM同梱）／格闘ACT

推定週間販売本数 1万3814本

推定累計本数 17万8270本

業務用で最新作も発表され、ますます好調!! 本作でタッグの楽しさを味わおう。

6位 前回9位 サターンボンバーマン ファイト!!

ハドソン／'97年12月11日発売／5,800円／ACT（マルコン対応）

推定週間販売本数 1万0384本

推定累計本数 2万5321本

倒されても残り時間30秒までに相手を倒せば復活できる。最後まであきらめるな！

7位 前回10位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／'97年11月13日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 9126本

推定累計本数 27万2067本

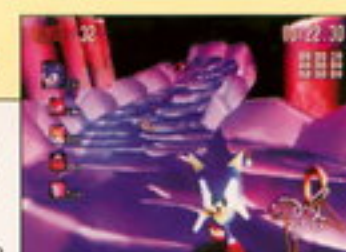
GUMPソフト「ギボ・アイズ」は反射等を未然に防ぐので便利。ボス戦では必携だぞ。

8位 前回13位 SONIC R

セガ／'97年12月4日発売／5,800円／RAC（マルコン対応）

推定週間販売本数 7442本

推定累計本数 3万8241本

タイムアタックで重要なのはライン取り。各キャラの特性を考えて進路を選ぼう。

9位 前回12位 セガ ツーリングカー チャンピオンシップ

セガ／'97年11月27日発売／5,800円／RAC（ハンドル、マルコン対応）

推定週間販売本数 7395本

推定累計本数 9万3430本

一定条件を満たすと出現するAIカー。友達同士で対戦させてみるのも面白いね。

10位 前回3位 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

イマディオ／'97年12月11日発売／5,800円／RPG

推定週間販売本数 7206本

推定累計本数 3万1959本

いろんな楽しみ方ができる新感覚のRPG。自分なりの楽しみ方を見つけてね！

順位	前回	タイトル	メーカー／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	NEW SOFT	蒼穹紅蓮隊 御徳用	EAV／'97年12月18日発売／2,800円／SHT	6042本	6042本
12位	前回8位	アルカナ・ストライクス	タカラ／'97年12月11日発売／6,800円／TAB	6026本	2万1992本
13位	前回11位	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ／'97年12月11日発売／6,800円／ADV	5806本	1万9426本
14位	前回4位	プリンセスクラウン	アトラス／'97年12月11日発売／5,800円／RPG	5727本	2万9511本
15位	前回15位	実況パワフルプロ野球S	コナミ／'97年12月4日発売／5,800円／SPT	5035本	2万5895本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は12月15日～12月21日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGASATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

セガサターン4年目の'98年。今年は年明けから、またうれしい発表がありそうな予感。とりあえず来週にはここのランキングにもある大物ソフトが移植決定しそう。見逃せないぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	192
2	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	160
3	2	Dの食卓2	ワープ 機種未定	157
4	15	月華の剣士	SNK ビデオゲーム	123
5	7	To Heart	リーフ Microsoft® Windows®95	110
6	6	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	107
7	3	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	94
8	8	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	82
9	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	79
10	10	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	66
11	25	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン ビデオゲーム	64
12	11	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	63
13	17	スカッドレース(PLUS含む)	セガ ビデオゲーム	54
14	14	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	53
15	16	ブレス オブ ファイアシリーズ	カプコン プレイステーション他	47
16	9	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	44
17	20	ストライカーズ1945II	彩京 ビデオゲーム	38
18	18	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	35
19	19	テイルズオブファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	31
19	12	Gダライアスシリーズ	タイトー ビデオゲーム	31

4 月華の剣士

実現度 30%(?)

業務用で人気上昇中の新作。2Dの「侍魂」を継ぐゲームだけに、移植にも期待しちゃうね。

11 ヴァンパイア セイヴァー2

実現度 40%(?)

システム部分を一部変更し、ハンターでの人気キャラを追加。移植実現度は高めかな?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

'98年は、アーケードゲーム業界でも後世に語られる年になりそうな予感のする今日この頃。2月のAOUショーでは「オラタン」「バイパーズ2」「ラリー2」が一堂に集結。隠し玉もアリ?

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3 tb	セガ	38506
2	2	バーチャストライカー2	セガ	12616
3	3	鉄拳3	ナムコ	11223
4	4	電脳戦機バーチャロン	セガ	6689
5	6	月華の剣士	SNK	6689
6	5	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	4427
7	15	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	3349
8	9	スカッドレース PLUS	セガ	3242
9	8	ル・マン24	セガ	2917
10	13	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	2765
11	7	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	2649
12	12	ファイナルハロン	ナムコ	2616
13	14	ゲットバス	セガ	2567
14	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	2531
15	16	トップスケーター	セガ	2004

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!

今週の注目株!

Coming Soon

セガラリー2

セガ/今春稼働予定/レースゲーム/MODEL3基板

PUSH START BUTTON

FREE PLAY ©SEGA 1997 SEGA

いよいよ画面写真初公開!!

前号で情報をお伝えした本作。完成度40%とまだまだ途上ながら、非常に高いクオリティが画面からも伝わってくる。現時点では画面レイアウト、システム共に「1」を継承しており、前作をプレイしたならすんなり入っていけそう。また、新機能である「サイドブレーキ」の用途も気になるところ。詳細はP30へ!!

19 モーターレイド

従来のバイクレースゲームに戦いの要素を加え、現在好評稼働中!!

20 ビハインド エネミーラインズ

リアルさが魅力のガンシューティングが登場。振動する銃は大迫力!!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

USER DATA TOP 30

期待の新作

とにかく続きがしたい！というサターンユーザーの願いが表れているかのような期待のソフトのベスト3。1月、2月、3月とまだまだ話題作は続くから楽しみだね。新春も熱い！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／今春発売予定／価格未定／ドラマティックアドベンチャー

435 POINTS

開発進行度 ?%

OVAは見たか!?

先日リリースされたOVAはもう見た？ 今号P68からの「レッドカンパニー西の市通り!」では、気になる第2幕を紹介している。また魅力いっぱいの彼女達に逢えるね！

2位 前回2位 EVE The Lost One

イマディオ／3月12日発売予定／7,800円(CD4枚組)／マルチサイトアドベンチャー

【プリシア】もうすぐオープニングセレモニーが始まりますからね。

308 POINTS

開発進行度 40%

SNAKEの正体は!?

今作のマルチサイトは、プレイヤーが事件の犯人となりストーリーを追っていく。前作以上の、緊張感あふれる展開が繰り広げられるだろう。次号、またもや新事実発覚！

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／今春発売予定／価格未定／S・RPG

※画面は「スーパーロボット大戦F」のものです

275 POINTS

開発進行度 60%

結末はどうなる!?

完結編のストーリーはどうなるのか……。すべての詳細は次号で明らかに!? 新着画面を含め、情報を総力でお届けする予定なのでお楽しみに。最新情報に乗り遅れるなよ!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

8位 前回10位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／来春発売予定／価格未定／対戦格闘

※画面はNEO・GEO版のものです

207 POINTS

開発進行度 70%(?)

情報を待て

'94より数えて4作目。登場キャラもますます強く、多彩になった最新作を、自宅でじっくりとプレイしたいよね。情報は入りしだいお伝えするぞ。

30位 前回33位 SDガンダム GCENTURY S

バンダイ／2月11日発売予定／6,800円／SLG

87 POINTS

開発進行度 90%

シリーズ最新作だ！

ユーザーの要望が高かった、ガンダムXXなど新モビルスーツが4体も増えた本作。君の思い出のマシンは何かな？ 詳細はP152を見よ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／1月22日	265
5	4	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	258
6	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／今春予定	257
7	6	慟哭 そして…	データイースト／2月予定	253
8	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／今春予定	207
9	8	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	セガ／1月29日	203
10	9	バーニング レンジャー	セガ／2月予定	202
11	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月予定	177
12	13	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／4月5日	170
13	15	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	162
14	11	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	161
15	16	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／3月12日	156
16	14	街	チュンソフト／1月22日	151
17	19	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	147
18	17	プロ野球チームもつくろう!	セガ／2月予定	132
19	18	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	131
20	21	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／2月予定	123
20	22	スレイヤーズろいやる2(仮)	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	123
22	20	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	118
22	24	バロック	スティング／3月12日予定	118
24	31	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―	キッド／1月15日	105
25	26	ドラゴン・フォースII―神去りし大地に―	セガ／今夏予定	102
26	22	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ハドソン／1月15日	100
26	32	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	メサイヤ／2月予定	100
28	27	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／'98年予定	95
29	25	魔導物語	コンパイル／発売日未定	90
30	33	SDガンダム GCENTURY S	バンダイ／2月11日	87

OTHER CHECK! COMING SOON!!

41 わくわくぷよぷよダンジョン

人気キャラが出演。入るたびに変わるダンジョンも気になるね。

44 SEGA AGES/ファンタシースターコレクション

セガの看板RPGだった「PS」を4本パック。近日新情報が？

※画面はメガドライブ版のものです

※ 上のデータのポイントは1月9日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.83

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。年明け最初の第1回目は、年末年始の注目作ラッシュの勢いがそのまま来襲！ 今年もいきなり見逃せないぞ!!

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見" としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは1月14日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA 1月9日現在発売済みサターンソフト総本数:856本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.7733
2	2	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.7577
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.6393
4	4	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.6039
5	新	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	RPG	9.6021
6	5	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.5163
7	6	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4871
8	7	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.4645
9	8	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4615
10	10	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4149
11	11	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.38
12	12	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3767
13	新	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.3684
14	13	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.3629
15	14	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3448
16	15	シルエット ミラージュ	ACT	9.3122
17	17	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.301
18	19	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2817
19	18	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2772
20	16	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.2766
21	20	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	9.2727
22	21	ポリスノーツ	ADV	9.2656
23	22	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2622
24	新	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2542
25	23	バーチャファイター2	ACT	9.2515
26	24	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2359
27	25	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2346
28	27	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.2265
29	26	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2154
30	28	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2053
31	30	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1869
32	29	だいな♥あいらん	ADV	9.1851
33	新	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	9.1764
34	31	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1756
35	32	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号！〜	PUZ	9.1526
36	33	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.1402
37	34	悠久幻想曲	RPG	9.1395
38	36	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1265
39	35	レイヤーセクション	SHT	9.1232
40	37	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1009
41	40	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	9.0757
42	39	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0748
43	38	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0674
44	41	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0659
45	42	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0391
46	46	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ADV	9.0305
47	43	花組対戦コラムス	PUZ	9.0287
48	49	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	9.0121
49	50	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0102
50	48	バーチャファイター	ACT	9.0074
51	51	ワールド アドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0055
52	45	BULK SLASH	SHT	9.0
53	52	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9845
54	55	エターナルメロディ	SLG	8.9805
55	47	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.977
56	56	ソニックジャム	ACT	8.9756
57	新	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.97
58	54	タクティクス オウガ	RPG	8.9675
59	57	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9664
60	53	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9629
61	58	バーチャコップ	SHT	8.9614
62	62	プリンセスメーカー2	SLG	8.9494
63	60	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9485
64	59	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9416
65	63	バイオハザード	ADV	8.9304
66	65	ダライアス外伝	SHT	8.9271
67	66	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9208
68	67	同級生 2(18歳以上推奨)	SLG	8.9197
69	69	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.9024
70	68	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9004
71	75	バブルシンフォニー	ACT	8.9
72	71	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.8965
73	73	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8805
74	76	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8659
75	77	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8651
76	70	マリカ〜真実の世界〜	RPG	8.8617
77	9	セツ風の島物語	A•RPG	8.8461
78	72	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8419
79	81	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.8415
80	80	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8291
81	79	ストリートファイターコレクション	ACT	8.828
82	85	大航海時代II	SLG+RPG	8.8125
83	82	戦国ブレード	SHT	8.8107
84	64	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.8
85	119	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.8
86	78	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.7981
87	84	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.7922
88	94	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7876
89	86	三國志V	SLG	8.7848
90	88	パンツァードラグーン	SHT	8.7719
91	89	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.7671
92	90	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7611
93	92	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7601
94	91	バーチャコップ2	SHT	8.7558
95	93	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7519
96	98	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7475
97	97	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
98	96	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	SLG	8.74
99	95	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7387
100	83	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7329
101	102	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7254
102	101	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	ADV	8.7198
103	100	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7196
104	99	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7184
105	103	信長の野望・天翔記	SLG	8.6993
106	104	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6944
107	105	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6825
108	110	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6777
109	124	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6756
110	106	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6741
111	107	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6729
112	108	古伝降霊術 百物語	ETC	8.6666
113	109	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFRICT-	ACT	8.6666
114	74	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer9.7〜	TAB	8.661
115	116	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6581
116	111	ハイパーデュエル	SHT	8.6575
117	113	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6559
118	112	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6533
119	115	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6523
120	114	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.6513
121	117	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
122	118	ストライカーズ1945	SHT	8.6404
123	120	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6308
124	122	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6274
125	127	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6245
126	44	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.6184
127	123	メタルブラック	SHT	8.617
128	125	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.61
129	126	デイトナUSA	RAC	8.6087
130	129	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6068
131	149	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	RAC	8.6056
132	128	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6011
133	130	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.5937
134	121	ROOM MATE〜涼子 in Summer Vacation〜	ETC	8.5833
135	132	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5833
136	133	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5805
137	131	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5803
138	138	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.5769
139	134	ドラゴンフォース	SLG	8.5703
140	136	THOR〜精霊王紀伝〜	A•RPG	8.5618
141	135	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5579
142	137	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5535
143	196	リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい〜	SLG	8.5454
144	139	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.5306
145	新	COTTOn2	SHT	8.5263
146	140	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5208
147	141	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5069
148	143	世界の車窓から[I] スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.5
149	144	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4879
150	160	魔法少女プリティサミー 〜恐るべし身体測定！核爆発5秒前〜	ADV	8.4814
151	145	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4768
152	147	ストリートファイターZERO	ACT	8.4661
153	148	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.466
154	151	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4608
155	152	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.4562
156	186	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.4545
157	150	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4535
158	142	紫炎龍	SHT	8.4528
159	154	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.4513
160	165	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4489
161	156	アンジェリークSpecial	SLG	8.4427
162	153	エネミー・ゼロ	MOV	8.4402
163	173	太平洋の嵐 疾風の轍輪〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4318
164	166	BATSUGUN	SHT	8.4296
165	157	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
166	158	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4261
167	159	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.423
168	161	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4187
169	162	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4177
170	164	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.4146
171	163	デカスリート	SPT	8.4137
172	185	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.4137
173	168	ディスクワールド	ADV	8.4074
174	169	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4018
175	172	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4018
176	167	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.4
177	177	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3965
178	170	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.395
179	174	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3945
180	171	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3944
181	175	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.3944
182	176	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3921
183	155	桃太郎道中記	TAB	8.3878
184	178	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3877
185	184	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3797
186	180	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.375
187	181	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3703
188	182	羅媚斗(RABBIT)	ACT	8.3684
189	183	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
190	179	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3504
191	187	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
192	188	重装機兵レイノス2	ACT	8.3367
193	189	ソビエトストライク	SHT	8.3333
194	190	DX人生ゲームII	TAB	8.3269
195	191	グレイテストナイン'96	SPT	8.3165
196	192	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版／限定版〉	SLG	8.3051
197	193	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
198	197	スナッチャー	ADV	8.2826
199	194	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2812
200	146	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.28
201	195	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2743
202	61	バーチャル競艇	SPT	8.2727
203	207	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
204	198	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	8.2643

オッズ表サターン上位寸評

年明けから堅調な上位陣！話題作のその後に要注意!?

空前の話題作ラッシュを迎えているセガサターン読者レース。今週は強力な上位陣に新作群がほぼ均等にランクインしたが上位は不動の緊迫状態。「セツ風」「ソニックR」など暴落組の動向も要注目だ。

年明けも見事1位の「デビサマ」。高オッズはいつまで?

今週一番の高オッズ新作だった「マリー」。5位は立派。

【いやぁ、めでたいっ】「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! 新年明けましておめでとうございますぅ」「おお……ハチよ。久しぶりじゃな」「たいっちょ。おとしだ……」「(ガンッ)」「いてててててて……」「むー……。激動の1998年。今週出たサターン専門誌はうちだけ……じゃないな。ゴメン。だが、新年にふさわしい、巻頭特集はこのあとすぐ。そして裏技辞典など、新年からありがたい企画満載」「隊長……裏技なんかは困ったときのなんとやらですな、ホント、なはははははは(ガンッ)…………てててて」「早くも今週から毎週サタマガッ」「さぁっ、今年も作るっすよ、目指せ50冊ッ！」「…………………」「あれっ？」

WEEKLY

ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
205	202	パズルボブル3	PUZ	8.2622
206	199	Wizards' Harmony	SLG	8.2557
207	200	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2424
208	87	SONIC R	RAC	8.2307
209	204	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.23
210	201	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2296
211	205	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.225
212	203	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2222
213	206	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2176
214	208	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.2173
215	210	機動戦士ガンダム	SHT	8.215
216	209	マジカルドロップ2	PUZ	8.2068
217	211	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.2066
218	214	ラストブロンクス	ACT	8.1928
219	233	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.186
220	215	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1851
221	213	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1811
222	216	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.175
223	217	ガンバード	SHT	8.1746
224	227	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.1698
225	218	LULU	ETC	8.1666
226	219	ファンタステップ	ADV	8.1666
227	221	サターンボンバーマン	ACT	8.1658
228	222	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
229	223	ブラストウインド	SHT	8.1525
230	224	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1456
231	225	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1448
232	248	AMOK	SHT	8.1428
233	226	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1403
234	228	提督の決断Ⅲ	SLG	8.1379
235	229	アースワームジム2	ACT	8.1363
236	230	三國志英傑伝	SLG	8.1298
237	232	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.125
238	234	将棋まつり	TAB	8.1219
239	235	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.115
240	236	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.1111
241	241	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1082
242	237	ダイナマイト刑事	ACT	8.1081
243	243	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1071
244	231	バトルバ	RAC	8.1068
245	247	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
246	238	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1023
247	240	2度あることはサンドアール	ETC	8.0991
248	242	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0945
249	253	怪盗セイント・テール	ADV	8.0938
250	246	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0861
251	249	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	8.084
252	239	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0804
253	245	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0777
254	新	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.0769
255	251	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.0686
256	250	南方珀堂登場	ADV	8.0666
257	212	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.0606
258	252	MYST	ADV	8.0581
259	254	ダークセイバー	A•RPG	8.0332
260	257	バップ・ブリーダー	SLG	8.0261
261	256	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.0
262	258	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	8.0
263	259	プロ麻雀 極S	TAB	7.9946
264	260	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	7.9914
265	262	F-1 Live Information	RAC	7.9764
266	291	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.976
267	264	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.9756
268	267	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9726
269	265	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
270	266	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
271	268	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
272	278	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.9466
273	263	大運動会	SLG	7.9448
274	270	ブラック ドーン	SHT	7.9444
275	271	Tactics Formula	TAB	7.9411
276	272	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9387
277	273	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.9354
278	274	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9354
279	269	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.9256
280	275	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9174
281	276	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
282	277	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.9125
283	279	フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.909
284	新	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.9
285	280	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	7.9047
286	282	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8947
287	287	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.8863
288	289	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.878
289	283	The Tower	SLG	7.8689
290	284	麻雀大会Ⅱ Special	TAB	7.8636
291	220	ブループレイカー～剣よりも微笑みを～	SLG	7.8571
292	285	皇龍三國演義	SLG	7.8571
293	286	新テーマパーク	SLG	7.8554
294	281	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8333
295	288	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8277
296	290	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8179
297	291	三國志Ⅳ	SLG	7.8026
298	292	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8024
299	293	ウイニングポスト2	SLG	7.8014
300	255	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.8
301	294	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.7987
302	296	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7804

◎新着本命馬紹介

年明け最初の本命馬は、粒ぞろいのRPG3本。やりごたえアリ！

5着 NEW SOFT マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

イマディオ／'97・12・11
5,800円／RPG

全投票平均点 9.6021
本誌の平均点 8.0

RPGと銘打ってはいるが、いざやってみると育成SLG的な印象を受けた。自由度が高いため、まず最初に何をすればいいのか戸惑うが、基本の流れさえつかめば面白くなってくる。アイテム図鑑を埋めていく楽しさに加え、イベントも多様。そして魅力的なキャラと、久々に長く付き合えそうな1本。（大阪府・児玉誠・26歳）グラフィックもサウンドも、プレイステーション版と比べてまったく遜色のない仕上がり。むしろアクセスタイムが格段に短くなったぶん、快適にプレイできる。オリジナルイベントの内容には満足したが、数としては、少々物足りなかった気がする。良くも悪くも、無難なところでまとめたという印象を受けた。プレイステーション版を遊んでいない人には絶好の機会だし、そうでない人でも、ぜひ購入をススメたい。（千葉県・安藤充謙・25歳）初めて買ったRPGだったがハマった。他のRPGのシステム等はよく知らないが、アイテム（薬）の作成がとにかく面白い。またイベントや冒険は、アイテム作成のための付属と考えたほうが納得できるだろう。リアルさやキャラクター重視の昨今のゲームにあって、ほのぼのと遊べる秀作。（佐賀県・青木一弘・30歳）とにかく絵がきれいで気に入りました。いろいろな進め方があって、自由に選べるのがうれしいです。キャラクターもそれぞれ魅力的で、特に女性におすすめできると思います。（青森県・工藤詩乃・26歳）ゲームはともかく文字がとても見づらいのがとても気になった。（石川県・森章・24歳）傑作ではないが、良作といったところ。ゲームのメインとなるアイテム作成は、けっこう地道で根気が必要。でも、このRPGの王道を行くような世界観が好きなら、十分楽しめると思う。ロード時間が短いのも良い。（埼玉県・清水大介・21歳）

13着 NEW SOFT シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神

セガ／'97・12・11
4,800円／SLG+RPG

全投票平均点 9.3684
本誌の平均点 7.33

最初はポリゴンということで心配していたが、プレイしてみてビックリした。操作はとても軽いし、ポリゴンが欠けたり、チラついたりすることもない。戦闘シーンはかなりハデだし、敵の思考も速くて賢い。ミッションも、ただ敵を倒すだけじゃなく、民間人の救出といった具合にバリエーションが多く楽しめる。しかし序盤から、固有名詞がガンガン出てきて憶えられないのは、何とかしてほしかった。あと、もう少しサクサクレベルが上がるようになってると良かったかな。（沖縄県・比嘉昭人・23歳）体裁こそ大きく変わっているものの、システム面は過去のシリーズ作のものを継承しているので、シンプルでプレイしやすい。戦闘時のロードがまったくないのは評価できるが、建物等に出入りした時のロード時間は、もう少し何とかならなかったものか。シナリオも若干盛り上がりに欠けるような気がするが、この辺りはシナリオ2以降に期待したい。（大阪府・児玉誠・26歳）3Dになったせいで、街や戦闘シーンがとてもわかりにくい。特に街の中での時間がかかってしまうので、テンポが悪くなっている。それでも、シナリオ2、3の主人公が要所にからんできるストーリー展開は秀逸。続きが待ち遠しくなる、ラストシーンだった。（愛媛県・山本勇斗・20歳）久々にゲームにのめり込んでしまったソフト。僕は、今回の“Ⅲ”から初めてシャイニング・フォースに触れたわけですが、意外とすんなりはまりました。映像の粗さもけっこう目立つし、3D感覚の操作も慣れるまで大変。でもストーリーの内容は濃いし、戦略性も豊かで敵の強さも半端じゃない。十分、やりごたえのあるソフトだと感じました。年末から来年に向けての休み期間中にはピッタリ。それにしてもオープニングの美麗な画面にはドギモを抜かされました。（埼玉県・渡邊敦・17歳）すべてにおいてロードが速く、スピーディーにゲームが進行するのでストレスがたまらない。3Dポリゴンによる戦闘は、多彩な必殺技がカッコ良く、プレイヤーを飽きさせない。フィールドでは、敵のターン中でもグリグリ視点変更できるのが楽しい。唯一難点をあげるなら、素早さによる行動順番がわかりにくく、確認できないところくらい。今後が楽しみなシリーズ。（埼玉県・叶井賢一・26歳）見た目がまったく変わってしまっているが、プレイしてみるとやっぱりシャイニング・フォースだった。新しく増えたシステムも良かったし、安心して遊べると思う。シナリオ2が楽しみだ。（新潟県・川崎亘・16歳）昔からのファンとしては、戦闘シーンはやはりアニメーションにしてほしかった。でも武器の熟練や、EXダメージなど、新しいシステムを取り入れたことによって戦闘が楽しくなっている。また、声優を使ったのも◎。（山形県・佐藤克成・14歳）ポリゴンで描かれた戦闘は迫力満点。クラスチェンジや力がUPするのはよいが、マップが小さく敵の数が少ないためすぐにクリアしてしまう。（静岡県・谷上弥和・13歳）

24着 NEW SOFT プリンセスクラウン

アトラス／'97・12・11
5,800円／A・RPG

全投票平均点 9.2542
本誌の平均点 7.66

飛び抜けた目新しさはないが、品が良く骨太でソツがなく飽きのこない作りに、ホレボレしてしまう。モーフィングによる動画生成のためか操作感がやや重く思えるが、それも初めのうちだけ。戦闘は簡単で多くの技が出せ、戦略性、爽快感とやりごたえともに申し分なし。アクションRPGにしては構成がRPGよりだが、そのぶんストーリーに関してはグラドリエル編だけでも五重丸。（大阪府・増田哲志・28歳）プレイ総時間は短いものの、それを感じさせない面白さがある。敵のレベルが変わる点も好感が持てた。ただ、サブキャラ3人のストーリーは短すぎる気が。それぞれのキャラの従者の存在も目立ちすぎず、隠れすぎず良いバランスでゲームの質を高めている。もう少し技の種類が多いともっと良かった。次回作に期待は大きい。あれだけ大きなキャラが動き回るのは気持ちが良い。（京都府・嶋田加寿樹・20歳）キャラの表情が変わったりとグラフィックはかなり力が入っていて良いのだが、アクションがダラダラしてて、キャラの動きの鈍さに困った。もう少し速いと良かったと思う。反応が遅いように感じた。（福岡県・野美山洋一・24歳）グラドリエルかわいすぎる。しぐさや口調はもちろん、性格にも自然な愛嬌があり、それは久しく忘れられていた「ゲームキャラならではのかわいさ」にあふれている。シナリオの練り込みも素晴らしく、プレイヤーを飽きさせない。ボリュームも十分。戦闘のアクションは少なめで使用できるアイテムも限られているが、実はコレで正解。限られた状況の中で戦術を組み込むことが面白く、戦闘が単調にならない。それをフォローする宝箱の置き方も○。マイナス1点として、誤動作を誘発する操作性。これはアトラスブランドのお約束か？（青森県・関川展行・27歳）

【体験版ついに決定！】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　ウワサのCD-ROMつきサタマガ、ついに発売日決定っすぅ！」「うむ」「1月23日。まさにワン・ツー・スリーでサタマガッすね」「収録作品は、話題作が目白押し。しかもバーニングレンジャーについては、発売日の近い頃に、さらに遊べる体験版を独占付録化予定ッ」「こ、これは普通に他の専門誌買うより、お得っすねぇ……って、ちょっとあざといっすね、隊長（笑）」「サタマガだから、実現できた企画。ダマされたと思って、みんな買うでしょ」「だまされたーッ」「（ビクッ）お、おどかすない、ハチ。とりあえず1月23日はワン・ツー・スリーでサタマガッじゃ」「内容もいつも通りのサタマガッですしね」「む」

○新着対抗馬紹介 余裕があれば、チェックしたい対抗・中堅馬。デキはどう？

33着 NEW SOFT ネクストキング 恋の千年王国

バンダイ／'97・11・20
6,800円(シングルCD付き限定版／7,800円)／SLG

全投票平均点	9.1764
本誌の平均点	6.66

「やられる前にやれ」という、暴力的なゲーム。それだけに対戦モードがすごく盛り上がる。だがシナリオモードが長すぎるうえに、苦労したわりには盛り上がりに欠ける終わり方をする。それでも、1回やるとハマるゲームなのだから、もっと“ジーン”とさせる終わり方を演出してほしかった。ちょっと残念なところ。(新潟県・長谷川智子・16歳) 友達と盛り上がることのできるボードゲームに、恋愛シミュレーションの要素をプラス。その発想は評価できるんだけど、その発想に技術力がついていってない感じがする。もう少し完成度の高いモノを期待していたのに。(東京都・上田惟克・23歳)

57着 NEW SOFT 実況パワフルプロ野球S

コナミ／'97・12・4
5,800円／SPT

全投票平均点	8.97
本誌の平均点	7.0

まずコロコロとしたキャラクターが、かわいくて気に入った。現在、発売されている他の野球ゲームと違った、新しい投球システムを取り入れているのも良い。何より、サクセスモードが最高！ つい、本編そっちのけでやり込んでしまう。自分の育てた選手が活躍する姿を見るのは気持ちいいよね。(愛媛県・濱田真司・14歳) 他機種ではアナログコントローラー対応など、新しい要素に取り組んでいるのに、サターン版がだけ一歩取り残された感じがする。今さら、このレベルのモノを発売されても、という感じ。それ以外の点は何の遜色もない「パワプロ」なんだけどね。(東京都・下地誠・23歳)

145着 NEW SOFT COTTOn 2

サクセス／'97・12・4
5,800円／SHT

全投票平均点	8.5263
本誌の平均点	7.0

ゲームシステムに慣れるまでの間は、ごちゃごちゃしてわかりづらいが、慣れると連爆を狙ったりと戦略を考えるのが楽しくなってくる。シューティング初心者も体力を多くしたり、自機を増やせばちゃんと楽しめるようになっているのが好印象。少しクセのあるコマンド入力も、ハード以上クリアで出るパッド設定プラスでカバーできる。残念なのはオプションにシルクorニードルを切り放した状態から始めるようにできる設定がないこと。焦るとこれがなかなかできない。また、カッコ良くはないが、変な感じで耳に残る曲を自由に聴くサウンドテストがないのも×。(広島県・平本三千彦・18歳)

254着 NEW SOFT 銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル〜

ハドソン／'97・12・4
5,800円／SLG

全投票平均点	8.0769
本誌の平均点	6.0

ADVパートとタクティカルSLGパートが交互に続く、今風のスタイルで、難易度も押さえ気味な感じ。ストーリーもテンポよく進んでいくので、途中で行き詰まることもない。ただ、前作(PCエンジン版、OVA版)までの伏線が、話の途中で次々と出てくるので、ユナシリーズ未経験者は話を理解しづらいところに注意が必要かも。(大阪府・小川昭宏・25歳)「ファイアーエムブレム外伝」のように敵が弱くなると経験値が入らないが、難易度は低い。ただストーリー的にはOVA「深淵のフェアリィ」の完結編となっているため、ファンとしては興味が尽きず、次から次へと進められる。デキも○。(福井県・池上清顕・27歳)

284着 NEW SOFT 悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION

メディアワークス／'97・12・11
2,980円／ETC

全投票平均点	7.9
本誌の平均点	—

「悠久」の大ファンなので期待しつつプレイしてみたが、あまりに味もそっけもない作りで肩すかしをくらった気分。本編のキャラクターやビジュアルなどを杓子定規に紹介しているだけに過ぎず、演出面での工夫に欠けていたのが実に残念。クイズ1つとっても、全問正解した際に何か隠しビジュアルを見せるとか、方法はいろいろあったと思うのだが……。(千葉県・安藤充雄・25歳) 収録ムービーのすべてがMPEG対応でない、原画集はボリューム不足など、ファンディスクとしてはやや中途半端なデキ。次回作のキャラクター紹介やエンフィールドクイズはツボにハマってて良いと思うが、他にミニゲームなどもほしかった。(大阪府・児玉誠・26歳) 本編は買っていないが、このソフトは「やってみようかな」と思うほどキャラの魅力が伝わってきた。(広島県・原口直規・23歳)

×新着要注意馬紹介 いきなり新年からあぶないオッズが2本。要注意か？

670着 NEW SOFT 奥寺康彦の世界をめざせ！ サッカーキッズ（入門編）

富士通パレックス／'96・9・27
4,800円(マウス対応)／ETC

全投票平均点	2.4545
本誌の平均点	—

ボリュームが少なくて、画像も汚い。4,800円は普通だと安いうちだが、このデキではこの値段でも高すぎる。(大阪府・渡部順一・20歳) かなりの安価で売られていたので、思わず購入。しかし、やってみたらそれでも高い。それに、これはゲームではない。非ゲームソフトイコール、マルチメディアソフトではないと思うのだが……。(大阪府・山河実・16歳)

676着 NEW SOFT イエローブリックロード

アクレイムジャパン／'96・8・30
5,800円／ADV

全投票平均点	2.2
本誌の平均点	4.33

これほど人をバカにしたゲームも珍しい。かの「デスクリムゾン」のほうが、独特の雰囲気を楽しめるだけまだマシだと思う。初めてプレイして、20分でクリアしてしまった。それだけを聞くと簡単なゲームと思うかもしれないが、問題なのはゲームにすらなってないところ。楽しませることをきっちりとやり遂げてほしかった。(奈良県・河合俊英・22歳)

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
303	297	冒険活劇モノモノ	RPG	7.7777
304	299	DX人生ゲーム	TAB	7.7644
305	300	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7614
306	301	ビクトリーゴール	SPT	7.7564
307	303	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7529
308	304	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
309	302	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.7454
310	305	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7415
311	306	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.7307
312	307	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.7291
313	295	魔法学園ルナ	RPG	7.7272
314	311	御意見無用〜Anarchy in the NIPPON〜	ACT	7.7272
315	309	Dの食卓	ADV	7.7161
316	310	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
317	308	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7043
318	312	セクシーパロディウス	SHT	7.69
319	316	エーベルージュ	SLG	7.686
320	313	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6822
321	315	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6714
322	314	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6694
323	317	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.6538
324	318	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6509
325	319	Fighting Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	ACT	7.6428
326	320	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.6415
327	323	ZORK Ⅰ	ADV	7.6393
328	321	ぷよぷよ通	PUZ	7.6372
329	322	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
330	324	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.625
331	325	エアーマネジメント'96	SLG	7.6206
332	326	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6132
333	327	エリア51	SHT	7.6086
334	331	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.5983
335	328	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5977
336	329	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5897
337	330	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
338	244	NHLパワープレイ'96	SPT	7.5836
339	332	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5714
340	333	日焼けの想い出+振り〈GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.5652
341	334	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
342	335	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5449
343	336	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5435
344	337	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
345	338	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.5333
346	343	エイリアン トリロジー	SHT	7.5319
347	339	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.525
348	340	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
349	341	首都高バトル'97	RAC	7.5178
350	342	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
351	298	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ETC	7.5
352	344	上海 万里の長城	PUZ	7.4913
353	345	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4903
354	346	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4878
355	347	ROBO・PIT	ACT	7.4864
356	348	金沢将棋	TAB	7.48
357	350	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネエレーションズ〜	SLG	7.4736
358	357	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4736
359	351	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4698
360	352	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4697
361	355	マンクスTT−スーパーバイクー	RAC	7.4676
362	349	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4616
363	354	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4603
364	353	リグロード サーガ	RPG	7.4565
365	356	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
366	358	ウイニングポストEX	SLG	7.4459
367	359	シムシティ2000	SLG	7.4381
368	360	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
369	361	デジグ アクアワールド	PUZ	7.4166
370	362	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
371	363	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.409
372	364	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3913
373	365	昇龍三國演義	SLG	7.3913
374	368	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3818
375	367	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
376	369	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3764
377	370	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
378	377	ザ・ホード	SLG	7.3666
379	372	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3653
380	371	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3651
381	366	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3609
382	378	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3582
383	373	疾風魔法大作戦	SHT	7.3548
384	374	ゲックス	ACT	7.3529
385	376	ゴジラ−列島震撼−	SLG	7.3394
386	379	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3361
387	380	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
388	394	くるりんPA！	PUZ	7.3333
389	382	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3254
390	383	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
391	381	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.3198
392	384	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
393	385	シェルショック	SHT	7.3
394	386	ロードラッシュ	RAC	7.295
395	387	テーマパーク	SLG	7.291
396	388	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2892
397	391	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.2891
398	392	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.2888
399	389	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
400	375	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2823
401	390	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2674

【もうちょっと宣伝……？】「たいちょー(シュタ)！ ところで、体験版が付く1月23日発売号のサタマガは、“増刊号”とかってなってるんですけど……」「うむ。いいところに気づいたな、ハチよ。じつは週刊誌というモノは、取り次ぎ上、付録がつけられないことになっとるんじゃな。うちも去年週刊誌になってから、付録がなくなったじゃろ。ポスターとか。某F通さんも付録ってつかないじゃろ。ま、そういうことで、1月23日発売のサタマガは増刊扱いなわけ」「……はー、そうだったんですかあ……。いやあ、ちょっと勉強になりましたデス、たいちょう」「でも、その号も内容はいつものサタマガッ。気にせんで、買えや」「サタマガ久々のお得な付録つき。超期待ッスね、隊長」「うむ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
402	395	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
403	396	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2352
404	397	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.2307
405	398	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2282
406	399	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2142
407	400	ステークスウィナー	ACT	7.2133
408	401	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2131
409	402	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.2085
410	403	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.2037
411	404	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	QIZ	7.1764
412	406	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.172
413	405	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1692
414	407	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1635
415	408	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1612
416	409	DIE HARD TRYLOGY	ACT	7.15
417	410	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
418	411	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
419	412	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1403
420	393	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.1388
421	413	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.1379
422	414	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.1369
423	417	マジカルホッパーズ	ACT	7.1282
424	415	ウルトラマン図鑑	ETC	7.1176
425	416	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1061
426	421	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1038
427	418	Cubic Gallery	ETC	7.1
428	419	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
429	420	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0838
430	422	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
431	423	ソード＆ソーサリー	RPG	7.0728
432	427	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.0714
433	424	風水先生	SLG	7.0689
434	425	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
435	426	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.0454
436	428	水滸演武	ACT	7.0051
437	431	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
438	432	もうちゃ	PUZ	7.0
439	433	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
440	434	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
441	435	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0
442	462	Tactical Fighter	SLG	7.0
443	436	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9932
444	437	海底大戦争	SHT	6.9672
445	430	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9655
446	429	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.9615
447	439	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	6.9583
448	440	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
449	441	神風拳	ACT	6.9565
450	442	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9532
451	438	m～君を伝えて～	SLG	6.9487
452	443	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
453	444	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
454	445	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
455	447	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
456	448	柿木将棋	TAB	6.9142
457	449	銀河英雄伝説	SLG	6.9037
458	450	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
459	451	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.8916
460	464	サイドポケット3	TAB	6.8823
461	452	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8684
462	453	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8666
463	454	七つの秘館	ADV	6.866
464	455	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8653
465	456	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
466	457	Body Special 264	PUZ	6.8571
467	459	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
468	446	卒業クロスワールド	ADV	6.8437
469	458	だいすき	ADV	6.8333
470	460	スカイターゲット	SHT	6.832
471	461	ゲームの達人	TAB	6.819
472	463	必殺パチンコクレクション	SLG	6.8095
473	466	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
474	467	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
475	469	GAME WARE VOL.3	ETC	6.7792
476	470	ナイトストライカーS	SHT	6.7777
477	471	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7719
478	465	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7666
479	472	ズープ	PUZ	6.7333
480	473	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.7142
481	505	ドゥーム	A•SHT	6.7142
482	474	AI将棋	TAB	6.7045
483	475	クリーチャーショック	SHT	6.6818
484	476	永世名人	TAB	6.6708
485	477	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
486	478	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
487	479	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
488	480	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
489	481	ダライアスⅡ	SHT	6.633
490	482	WILLY WOMBAT	ACT	6.6315
491	483	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
492	490	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.625
493	485	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6213
494	484	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
495	486	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6096
496	489	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5907
497	468	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.5903
498	487	三國志リターンズ	SLG	6.5789
499	491	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5785
500	488	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
501	492	フィッシング甲子園	SPT	6.5652
502	493	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5543
503	494	激突甲子園	SPT	6.5434
504	495	闘神伝URA	ACT	6.5414
505	496	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
506	497	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
507	501	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5019
508	498	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
509	499	ゲームの達人2	TAB	6.5
510	500	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
511	502	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
512	503	ブラックファイアー	SHT	6.4736
513	504	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.45
514	506	闘神伝S	ACT	6.4304
515	507	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4285
516	508	ロックマンX3	ACT	6.415
517	509	BUG TOO!!	ACT	6.375
518	510	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.3596
519	512	雀皇登竜門	TAB	6.3529
520	513	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
521	514	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
522	515	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3208
523	516	爆れつハンター	ADV	6.3164
524	517	ぱにっくちゃん（通常版／初回限定キャラクターBOX）	ADV	6.3157
525	518	テトリスプラス	PUZ	6.3103
526	511	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3088
527	520	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3008
528	521	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2982
529	522	逆鱗弾	SHT	6.2916
530	523	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
531	519	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
532	524	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2375
533	525	実戦麻雀	TAB	6.2307
534	526	TETRIS S	PUZ	6.2195
535	528	ホーンテッドカジノ	TAB	6.2045
536	527	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.2023
537	529	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
538	530	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
539	532	D-XHIRD	ACT	6.1746
540	531	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
541	533	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1612
542	534	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.1578
543	535	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
544	536	Race Drivin'	RAC	6.1225
545	537	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
546	538	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
547	539	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.093
548	540	デスクリムゾン...（18歳以上推奨）	SHT	6.093
549	541	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
550	542	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
551	543	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.0465
552	544	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.0389
553	546	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0307
554	545	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0204
555	547	スペースインベーダー	SHT	5.9687
556	556	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.9512
557	548	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.9473
558	549	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
559	550	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
560	551	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
561	552	麻雀学園祭（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	TAB	5.909
562	553	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
563	554	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
564	555	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
565	557	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
566	558	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
567	559	バーチャルカジノ	TAB	5.8571
568	560	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
569	561	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.8333
570	562	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.8181
571	564	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
572	565	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7567
573	566	「占都物語」その1	ETC	5.75
574	563	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
575	567	タイムギャル＆忍者ハヤテ	ETC	5.7333
576	568	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
577	569	マジックカーペット（通常版／マルコン同梱版）	SHT	5.6842
578	570	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
579	571	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
580	572	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
581	574	出動！ミニスカポリス（通常版／初回限定版）（18歳以上推奨）	ETC	5.5625
582	575	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5552
583	576	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	5.5454
584	577	ハイオクタン	RAC	5.5294
585	573	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.5102
586	578	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.5
587	579	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4852
588	580	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4693
589	581	戦略将棋	TAB	5.4375
590	582	クロックワークス	PUZ	5.4166
591	583	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.4038
592	584	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.3809
593	585	ゲイルレーサー	RAC	5.3756
594	586	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2941
595	587	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
596	588	麻雀巌流島	TAB	5.258
597	590	Break Thru!	PUZ	5.2432
598	591	シミュレーション・ズー	SLG	5.2352
599	589	ボボイッとへべれけ	PUZ	5.2187
600	592	サイベリア	SHT	5.1612
601	593	TAMA	ACT	5.1202
602	595	ダイダロス	SHT	5.0868
603	594	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.072
604	596	バーチャルオープンテニス	SPT	5.0631
605	597	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.0322
606	598	BREAK POINT	SPT	5.0
607	613	新海底軍艦	SLG	5.0
608	600	球転界	PIN	4.9743
609	599	2TAX GOLD	QIZ	4.9444
610	601	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
611	604	エアーズアドベンチャー	RPG	4.9011
612	602	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.8947
613	603	競才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
614	608	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.862
615	606	天下制覇	SLG	4.8333
616	607	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
617	609	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	4.7368
618	610	HORROR TOUR	ADV	4.7368
619	611	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
620	612	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
621	614	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7142
622	605	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.6923
623	615	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6666
624	616	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
625	617	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5454
626	618	FIFAサッカー'96	SPT	4.5102
627	619	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4075
628	623	北斗の拳	ADV	4.3169
629	621	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.3157
630	622	3D Lemmings	PUZ	4.3076
631	620	ゲン ウォー	SHT	4.3
632	624	キューブバトラー	PUZ	4.2608
633	625	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
634	626	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.1764
635	627	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.1764
636	628	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
637	629	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
638	630	バーチャルバレーボール	SPT	4.0
639	631	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9565
640	633	必殺！	ACT	3.921
641	634	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
642	632	エルフを狩るモノたち	ADV	3.9062
643	635	龍的五千年	ADV	3.9
644	637	熱血親子	ACT	3.8695
645	636	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.8085
646	638	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.75
647	639	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.75
648	640	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.75
649	641	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
650	642	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6
651	654	STRIKER'96	SPT	3.5416
652	643	南の島にブタがいた	PUZ	3.375
653	644	学校の怪談	ADV	3.2576
654	646	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1818
655	645	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.1688
656	647	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.1666
657	648	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0476
658	652	グリッドランナー	ADV	3.0384
659	650	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
660	649	スターファイター3000	SHT	2.9591
661	651	FIST	ACT	2.8974
662	653	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
663	655	結婚～Marriage～	SLG	2.6503
664	656	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6166
665	657	カオスコントロール	SHT	2.6
666	658	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5882
667	659	PLANET JOKER	SHT	2.5454
668	660	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5322
669	665	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.4827
670	新	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.4545
671	663	Defcon5	SLG+RPG	2.3333
672	661	ハートビートスクランブル	ADV	2.3265
673	662	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.3235
674	664	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.2222
675	666	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.2212
676	新	イエローブリックロード	ADV	2.2
677	667	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1703
678	668	デス クリムゾン	SHT	2.0385

オッズ表サターン下位寸評

新年デス様組に鉄砲玉2発！忘れた頃の流れ弾に要注意!?

デス様に暮れてデス様に明けた日本の読者レース初詣ソフト（笑）。今週はめでたい年明け第1号から、いきなり2発の鉄砲玉がデス様組に撃ち込まれ、不吉な予感。忘れた頃の恨み辛みは要注意だゾ？

黄色い顔した鉄砲玉。デス様に致命傷は与えられるか？

今年も新年からご健在。大きな転機を迎える可能性は？

【新年サタマガチェーック……】「たいちょー！　たいっちょー!!　…………たいっちょっー!!!」「ナニ新年からリキんでるかな、ハチくんは……。で、ナニよ？」「たたたたたた、たいちょう、今年注目の例のアレ、僕見ちゃったスよ。そりゃもう、スゴイのなんのってば…………。て、聞いてんスか？隊長」「ふーん。そういう話なら、ワシはもっとスゴイの見たで。そりゃもううっお前、今年は宇宙がひっくり返るわな」「へ？　なんすか？　なんすか？　それ」「春が待ち遠しいのぉ……」「ねぇねぇ、なんすか？　なんすか？　ねぇねぇ……」「んー」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

年末最大の話題作「グランディア」。もう解いちゃった人もいるかな？　次号ランクインを前にチェック！

？着　グランディア

ゲーム アーツ／ESP／'97・12・18
7,800円（2枚組）／RPG

予想オッズ　？
本誌の平均点　9.0

オープニングからゲームを感じさせず、まるで映画のような雰囲気。素晴らしいストーリーに、特色のあるキャラ、最高のグラフィック、音楽とくれば100％「グランディア」ワールドに引きずり込まれること間違いなし。ただ、作業的な面もあり、RPGが嫌いな人には辛いかも。ダンジョンもやや難しい。（東京都・木下明生・18歳）久しぶりに買ってきた瞬間、身体が震えるほどの超大物でした。その完成された世界観、圧倒的なグラフィック、壮大なサウンドには一言では言い表せない不思議な気持ちにさせられました。もったいなくて、一気にクリアなんかできません。このソフトに点数なんか付けるのは申し訳ないくらいの、最高傑作です。（鳥取県・村田達弘・21歳）とかく、ビジュアル面やサウンド面が注目されがちだと思いますが、何よりもプレイしていて楽しく、なかなかやめられないのが名作の証。（北海道・北田晶大・24歳）今までのゲームの中でも、まさしく最高のデキだ。RPGは長くプレイできてこそ面白い（もちろん、内容がともなってだが）。それもすごいが、ポリゴンで360度回転できるもすごいの一言。それから、恐ろしくていねいに作られているので驚き。久々に魂のこもったゲームができ、セガサターンを持っていて良かったと実感した。ゲーム アーツ万歳！（群馬県・割田健太郎・24歳）

？着　アルカナ・ストライクス

タカラ／'97・12・11
6,800円（2枚組）／TAB

予想オッズ　？
本誌の平均点　7.0

読み込み、カードバトルが単調。ブックの構成も24枚と少なく、レベルアップしても使いたい時に使えないなど不満。でもカード集めには夢中になる。（京都府・大和輝徳・27歳）画面は美しいようだが、ハッキリしていなく、少々残念な感じ。また、レアカードが雑誌に載りまくっているので、それを集める楽しみが台なしになってしまったのも残念。（岐阜県・野村征司・29歳）

？着　ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

コナミ／'97・11・27
4,800円／RPG

予想オッズ　？
本誌の平均点　7.66

グラフィックが濃いめなので手が出しづらいかもしれないが、ゲームは意外に遊びやすいお手軽シミュレーションRPGである。奥の深いストーリー展開や、人間関係、ファンタジックな世界観は、RPGファンなら喜んで飛びつく要素であるハズ。食わず嫌いせずに、ぜひプレイしてほしい。（東京都・古林一乃・23歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●最近大作ソフトが多すぎ。1日が50時間くらいあるといいのに。（静岡県・吉田重規・24歳）
●「X-MEN VS. STREET FIGHTER」で、ダルシムはX-MEN側の生物なのか？（京都府・峰岸和夫・19歳）
●メガドライブの名作「レッスルボール」がプレイステーションで出ると聞いて大ショック。ナムコはセガを見限ったのか？（愛知県・久保田正志・28歳）

セガサターンソフト総評

次号「グランディア」ついにランクイン！

年末年始の決着は、年明けからいきなり開始！　サターン年末最大の注目作「グランディア」がついに次号ランクイン。読者レース史上最強の首位争いが展開されている中、はたして1位は獲得できるか興味津々だ。その後に続く1月の話題作も見逃すな！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.75
2	2	セガサターンキーボード（セガ／7,800円）	9.2706
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2356
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2022
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1252
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.9856
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8316
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7371
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7187
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6896
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6556
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5535
13	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4966
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4738
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1235
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0327
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7647
19	19	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.75
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.689
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6519
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4338
24	25	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.1707
25	24	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1695
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8668
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4653
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3611
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5125
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.425

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、金子一馬氏の魅力全開の「悪魔全書　第二集」だ。1位を闊歩する「ソウルハッカーズ」のファンソフトは、はたして何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「悪魔全書　第二集」は何着だ？

【隊長さんの予想】新年早々これは……24着ってとこ？
【謎の予想屋の予想】これは予測困難だね。穴で15位に。

当選者 1/2号
1/2号着順予想「シャイニング・フォースⅢ」の着順予想は、謎の予想屋に軍配。13着で決着。今回は83名の正解者から抽選で、愛媛県・相沢和也くん、石川県・筒井隼人くん、神奈川県・串田徹子さんの3名が当選だ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「Wizard's Harmony2」の予想をしてもらおう。根強いファンも多いこの新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「Wizard's Harmony2」は何点だ？

【隊長さんの予想】んんー。今年最初の予想は、8.7593で。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい下。8.5816かな？

当選者 1/2号
1/2号着順予想「マリーのアトリエ」は今週9.6021でランクイン。結果は隊長さんに一応軍配。今週は埼玉県・野田規広くんが9.602の予想で、最近似値をマーク。新年からめでたい野田くんにはソフト1本を送るよ！待っててね。

セガサターン読者レース　参加者大募集中！

ハガキの書き方例

〒103　中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「悪魔全書第二集」着順予想・15着
「ウィザーズハーモニー2」オッズ予想・8.0000
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は1月14日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 1/2号
1/2号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は茨城県・紺野孝弘くん、愛知県・福島孝くん、秋田県・飯野友秀くん、兵庫県・坪井弥子さん、岐阜県・大西政樹くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次号もスゴイぜヨ！】「たいちょー！　次号のサタマガは？」「む。次号はなんと新春特別対談・レッドカンパニー広井王子VSカプコン岡本吉起。じつはこの対談が初面識の2人。もうお互い意気投合。（ピーッ）な話飛び出しまくりで春から見逃せない対談ってヤツになっとるでぇ」「裏技辞典も完結っスか？」「たぶん……。しかもっ！　ス○○○や○イ○○○や、○○○の移植など、超特報目白押しっぱなしっ！」「表紙はセンチッ。もう買うしかっすね（笑）」「次号は1月16日発売。売り切れゴメン。買い逃すなヨ！」「おおーっス」

読者レース応募券 1/23号

新春巻頭特集

THE 1998

明けましておめでとうございますぅ！ ということで、何かが起こりそうな1998年。おめでたい年の始まりは、今年のキーマンとなりそうな業界関係者の方々のありがたいコメントで幕開けだ。まずは年明けから話題作が控えているセガのCS開発部の部長を始めとするお歴々の方が今年の方針演説をひとつ。そのあとも有名メーカー、業界アナリストなどのコメントも色とりどり。さあ、ご覧あれ！

SEGA CSソフト研究開発本部

今までの考え方ではゲームの流れない年に

CSソフト研究開発本部本部長

石井洋児

YOJI ISHII

発売から丸3年が経過し、500万台を出荷したセガサターン。円熟期を迎えた感があるが、果たして98年はどうなるのか。まずはセガCSソフト研究開発の石井本部長にお話を伺った。

サターンが発売になってから、丸3年が経過しました。正直、「もうそんなに経ったのか」という感じですね。

サターン立ち上げ当時は、そのステップを5年計画で考えておりまして、1～2年目は新しいことに挑戦したり定番タイトルを作らねばならない時期。3年目で成熟に近い状態に持っていこうと思っていました。そう考えると、昨年は「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」「ソニックR」などがあり、今年は「AZEL」「プロ野球チームもつくろう！」「バーニングレンジャー」そして「サクラ大戦2」と続きます。これらのラインナップを見ても、自分が考えている方に向かっているなと思いますね。ただ、もうちょっとこれらのラインナップを早く出せていればよかったんですが（笑）。

そしてサターンは4年目を迎えるわけですが、コアユーザーの方々にはもちろん、新規ユーザー獲得のためにも、定番タイトル及び人気作の続編、そして新奇性の高いタイトル開発にも取り込んでいかなくてはと考えています。各部のトップには、「少しぐらい失敗しても構わないから、思い切った冒険をしろ」と言っています。まあ、本当に失敗したら困るんですけどね（笑）。どうしても「セガのゲーム＝コアユーザー向け」というイメージというか、固定概念がありますので、それをブチ破って新しいものを出していきたいですね。それが一般層を取り込んでいく上での大事な要素だと思います。

今はゲーム自体が過渡期に来ていると思うんですよ。98年から2000年にかけて、ゲームは変わりますね。ユーザーも既存のタイトルとは違った、新しいものを求め始めるでしょう。セガはユーザーのことを第一に考え、これからも良質のゲームを作っていきます。その気持ちはどこにも負けませんので、期待していてください。

1998年のキーワード

サムシングニュー

「98年は変わりますよ。今までの考え方では、もうゲーム作りはできなくなるんじゃないかな。ユーザーよりも開発者の方が先を歩いていなければいけませんね（石井）」

古きをたずね新しきを知る。エイジス続報も近日？

SEGA サターン事業部 クリエイターの個性を表現できるフォーマットに

取締役
サターン事業部長
岡村秀樹

くしくも昨年新年の『セガマガジン』のインタビューにおいて、セガサターンに逆風が吹く中、「'97年のセガサターンは史上最強のラインナップになりますよ」と語っていた岡村事業部長。その言葉通り、'97年末のセガサターンは大盛況の年になり、「公約を果たせて良かった」と語る。さて、'98年ははたして、どのような年になるのか？　気になる質問をいろいろぶつけてみた。

HIDEKI OKAMURA

──まずは、'97年を振り返ってみてどのように感じられますか？

岡村■昨年のセガサターンは、基本的にみなさんにゲームマシンとしての深みを提供しつつ、すでにハードを持っていてくれているユーザーの方々に、いかに満足度を与えられるかという点が一番重要だと考えていたんですね。そういう意味では、夏場はちょっと不本意だったと思いますが、'97年全体で見ると、個人的には70点ぐらいはつけられる年だったんじゃないでしょうか。特に年末商戦は、「せがた三四郎」のテレビCFが非常に好評でして、ソフトも非常にたくさん売れました。セガサターンというブランドが、多くの方に認知されるということと、ソフトが多く売れるということは、多くのユーザーの方々のためにもなることですから、とても良かったと思います。

──'97年はライセンシィメーカー各社の活躍が非常に目立った年だったようにも感じますが、そのへんは？

岡村■本来はやはりそうあるべきですよね。昨年は、サターンもようやく本来あるべき姿に成熟したかなと実感できましたし。やはりハードが500万台以上普及すると、各社さんからいいソフトをたくさん供給していただけますし、サターンビジネスも非常に成熟してきたんじゃないかなと思います。とにかく、ハード的な面でも、4メガ拡張RAMなどのように、サターンの拡張性をいろいろお見せできまして、サターンの持つ潜在能力自体をみなさんに提示することができたと思いますね。

──セガサターンを使いこなした昨年を経て、いよいよ4年目を迎える'98年ですが、今年はセガサターンにとってどんな年になりそうですか？

岡村■“いかに面白い遊びを提供できるか”という、基本的な方針は今年も同じだと思うんですよ。そこにはソフトのカテゴリーやジャンルといった新しい展開があるんでしょうが、今までセガサターンを買うかどうか迷っていた人達も、これなら買おうと思わせる部分は、結局ラインナップの展開にカギがあることに変わりはありませんから。そのへんを今年も頑張ることになるでしょう。

──これは、最近のサタマガ読者からもよく聞かれるんですが、PS版「鉄拳3」の画面も公開されてきた中、セガさんの「バーチャファイター3」移植はどうなったのかということも、ぜひここでお聞きしたいのですが？

岡村■いやぁ、便りがないのは元気な証拠と申しますか(笑)。遅れていることは正直みなさんに申し訳ございませんと言わなければなりませんね。これに関しては、もう少しお時間をいただければ、何らかのアナウンスができると思います。ただ、アーケードのMODEL3の作品というのは、ゲーム業界でも最高峰のレベルの作品ですし、エフェクト1つとっても、家庭用ゲーム機とはまったく次元が違いますから。その点については、家庭用のレベルでキャッチアップするのは非常に難しいですね。が、逆に、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のようなMODEL2の作品は、前倒ししてお届けできるわけですね。でも、セガがアーケードのヒット作品を家庭用に必ず移植するという基本方針は変わっていませんし、私たち自身、自分たちの言ったことは忘れていません。必ず近いうちに具体的なお話ができると思います。

──最後に今年の展望と目標などを。

岡村■キーワードとなるものは、去年と変わりませんね。セガサターンの新しい可能性を持ったソフトの展開を行っていく……。そのために、クリエイターさん達の個性をきちんと表現できるフォーマットを目指して、頑張りたいと思いますね。

今年もセガは頑張ってやっていきますので、ぜひ期待しててほしいと思います。

話題独占のせがた三四郎のCF。第3弾の「ボンバーマンファイト」からブッ飛び具合も豪快に。

1998年のキーワード

新しい可能性

「基本路線は昨年までと変わりませんが、今年はさらに新しい可能性を追求していく年だと思います」と語る岡村事業部長。ソフト面では、春に「サクラ大戦2」が控えている中、まだ2月ぐらいに新しいタイトルの発表をしたいとも。セガの求める新しい可能性は、今年新たに開花しそうだゾ！

ミリオンを目指す春の超大作「サクラ大戦2」。こちらも発売が待ち遠しいね。

ハイスペック化の著しいMODEL3の移植はどうなる!?

「バーチャファイター3」をはじめ、昨年は「スカッドレース」「バーチャストライカー2」、そして今後も「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」「ファイティングバイパーズ2」など、もはやセガアーケードのスタンダードとなりつつある業界最高峰のCGボードMODEL3。このMODEL3が最新作の「オラタン」以降、さらにパワーアップしたMODEL3　STEP2にバージョンアップするということは今号のP.194でAM1研中川部長が解説している通りだが、これらの移植に関しての秘策は、今年何らかの回答が出されるようだ。今号P.198でAM2研副部長の名越氏が語っているとおり、「VF3の移植は難しいから、なかなか出てこない」という点も、その言葉通り理解していいだろう。アーケードのヒット作は必ず家庭用機に落とす。この結論は今年出るはずだ。

家庭用が業務用に追いつくのは大変ですからと語る岡村氏。

発表から長い間音沙汰のない「VF3」だが、今年いよいよ？

今年のアーケードの目玉「オラタン」の移植も期待されるが…。

SEGA 第1CS研究開発部

3つのカラーをうまく展開していく

第1CS研究開発部部長
押谷 眞
MAKOTO OSHITANI

メガドライブ対応"MEGA-CD"用のソフトを主に開発。代表作は「3×3 EYES」「ダークウィザード」「スイッチ」「ヘブンリーシンフォニー」。サターンでは「大戦略シリーズ」などをプロデュース。

97年は「エヴァンゲリオン2nd Impression」「ビクトリーゴール'97」「プロ野球グレイテストナイン'97」「メークミラクル」、そして「AZEL」を手掛けましたが、かなりフル稼働でよく働いた年でしたね(笑)。CS1研は大きく分けると3つのグループがありまして、「エヴァ」チームのキャラクター系、野球&サッカーのスポーツ系、そしてチームアンドロメダ。その3つのチームをうまく回しています。

私が一番得意なのはスポーツゲームなんですが、今後の展望に関しましては、例えば「野球つく」で作ったキャラが「グレイテストナイン」で操作できたりとか、シミュレーション系とリアルタイム系をうまくリンクさせて、スポーツの広がりを持たせることができたらなと考えています。

とりあえず「AZEL」が終わったばかりなんですが、CS1研の半分以上のメンバーが関わっていたという一番の大作でしたから、プロジェクトとしてはかなり大規模でしたね。それをコントロールしていましたから、いろいろ苦労もありまして、やっと完成にこぎつけたという感じです。

サターンが発売になってから丸3年が経過しましたが、メガドライブの時と同じで、3年も経つとだいたいハードが理解できてパフォーマンスを100%生かせる作品を提供できるようになるんです。「AZEL」に関しても、かなり技術的にはアップしているのがわかると思いますよ。98年の注目作は、やはり「AZEL」ですね。CS1研が2年以上かけて作ったものですから、ぜひプレイしていただきたいです。あと「野球つく」も、「サカつく」を超えようとチーム一同頑張っています。この2作品は、今年自信を持ってオススメできるタイトルですね。

「キャラものは部下に苦労をかけてしまったかも」と「エヴァ」。

「余裕があれば、その他のスポーツも作りたいです」とも。

「大規模の長期プロジェクトで、大変でした」という「AZEL」。

1998年のキーワード
新たな挑戦

「スポーツゲームにしても、今までにないようなゲームを作っていきたいですね。チームアンドロメダも新しいことをやりたいでしょうし。"AZEL"、"野球つく"と終わったらちょうど切れ目で充電期間に入りますので、みなさんに楽しんでいただけるものを考えていきたいと思います(押谷)」

第2CS研究開発部 SEGA

「サクラ大戦2」は全力で頑張っています

第2CS研究開発部部長
大場規勝
NORIYOSHI OHBA

メガドライブ時代からゲーム開発に携わる。代表作は、メガドライブ版「ザ・スーパー忍」、サターンでは「クロックワークナイト」「サクラ大戦」「千年帝国の興亡」など、幅広く活躍。

昨年のCS2研は「デイトナCE」「千年帝国の興亡」「花組対戦コラムス」「サカつく2」などをリリースしました。

印象的なプロジェクトは、まず「花組対戦コラムス」ですね。これは約2カ月で作ったんですけど、短い制作期間のわりには、攻撃の駆け引きが非常によくできた対戦パズルゲームに仕上がったと思います。その後、アーケードでも出したんですけど、アーケード作品は初めてでしたので、ロケテストなどは楽しかったですね。

「千年帝国の興亡」は、大戦略シリーズとは違ったシステムを自分たちで作ろうというコンセプトで始めたプロジェクトだったんですが、ひとまずは成功したと思います。

あとは「サカつく2」が、ワールドカップの最終予選で盛り上がっている真っ最中にピッタリのタイミングで出せたことも嬉しかったですね。じつは開発が遅れて発売日が延期になったお陰なんですけど(笑)。

昨年6月には「サクラ2」の制作発表などがありましたが、98年の注目作品はやはり「サクラ2」でしょうね。桜が咲く季節に発売できるように正月休み返上で一生懸命頑張っています。それ以外に関しては、ちょっとマニアックで世間一般の人がプレイできないような難しいアクションゲームとか(笑)、またその逆で思い切ったライトユーザー向けゲームとか、いろいろやってみたいんですけど、なかなか余裕がなくて。今は「サクラ2」に全力投球状態ですね。

今年はユーザーのみなさんにとっても、すごく良い年になるんじゃないでしょうか。

1998年のキーワード
次元の違う面白さを

「まだ漠然と頭の中で考えているレベルですが、今年はちょっと大きなプロジェクトをやりたいなと思ってます。その方がきっとユーザーのみなさんも喜んでくれますからね(大場)」

「サクラ2とは違った、大きなことをやりたいです」

「千年帝国の興亡は今までと異なるシステムを作ろうと思ったんですが成功したと思います」

「ワールドカップの最終予選にタイミングよく出せましたね。まさに結果オーライ(笑)」

SEGA

第3CS研究開発部

全世界全年齢を相手に作品づくりを

第3CS研究開発部部長

中　裕司

YUJI NAKA

今年の４月で14年目になるという中氏。セガ社内でも大ベテランの域に来ているが、今年もまだまだ現役プログラマーとして活躍したいとも。ソニックチームも増員中だ。

昨年は"プロジェクトソニック"が、スタートした年だったんですが、準備に思った以上の時間がかかってしまった感じがしますね。あれは'98年になって、もっと全社的なプロジェクトになって、いろいろな展開があると思います。昨年発表した「バーニングレンジャー」も、本当は年内に発売したかったんですが、作り出したらやりたいことがドンドン出てきて(笑)。そのへんは、セガサターン自体、丸３年以上経つハードですから。開発スタッフのほうも、作り込みの技術が熟してきていて、非常に面白いものを作れそうだからというのも絡んでいるんですよね。最近はソニックチームも人数がだいぶ増えてきました。「バーニングレンジャー」で、初めて、私はプログラムを組んでなくて、上司の立場から見ているんですが、やはりソフト１本を作るのには、すごく時間がかかるようになってきてますよ。ただ、スタッフの人数が増えたため、今まで物理的な面で絶対にできなかったこともできるようになってきました。今までのソニックチームだと、年に１本作って終わりだったのが、今年はもう１本作ったりすることができるんじゃないかなと思います。ソニックチームとしては、みなさんから、「ソニックの続編作ってるんじゃないんですか？」とか「ナイツの続編作ってるんじゃないんですか?」なんて、よく聞かれるんですが、そう思われつつ、「バーニングレンジャー」のような意表をついた作品を作ってますからね(笑)。「ソニック」や「ナイツ」の続編も作りたいですし、チームのみんなも「ナイツ」の続編は作りたがってるんですが、そのへんはチームのみんなが自然にやりたいってなったら可能性もあると思います。今年は新しいことをやろうと考えていますが、全世界・全年齢を狙いつつ、昔ながらのゲーム屋さんが作るようないいゲームを出したいと思いますね。

「やり込むと、自由に走れるというコンセプトが楽しくなると思います」という「ソニックR」。

1998年のキーワード

新たな創造

「"新たなる創造"になるかどうかわからないんですが、今は"コミュニケーション"について、いろいろ勉強してるんです。やるからにはマニアだけでなくみんなに面白くするつもりですが、そのへんは来年か再来年には実ればいいかなと思ってます」

２月発売予定の「バーニングレンジャー」も期待大だ。

デジタルメディア制作部

SEGA

今年はDMブランドで新しいものを

デジタルメディア制作部部長

牧野幸文

YUKIFUMI MAKINO

セガCS開発のサウンドセクションを統括。サウンドの制作とその技術全般、そして録音と映像に関する管理を行っているデジタルメディア制作部。今年は"DM"ブランドに注目だ。

うちの部署は、作品の企画を立ち上げてプロジェクトを作り上げていくというよりも、各開発チームが作り上げてきたプロジェクトをいっしょに制作する立場にあるんですね。言い方を換えれば、全部の作品を見ているわけですが、昨年はその全体を見る立場になったことで、自分自身の仕事のスタンスが変わった１年でしたね。一方で、これからデジタルメディア制作部というものを変えていくための下準備をしていた１年でもあったかなと思いますし。そんな中でも、昨年で一番大きかったのが、「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」だったと思います。それまでは、「ナイツ」をはじめ、数多くのラインのサウンドを海外で作る展開をしてきてはいたんですが、「デイトナ」では、エリック・マーティンというアーティストを全面的に起用することで、従来、海外のテイストを求めていただけのサウンド作りとはまた次元の違うアプローチの仕方ができたんじゃないかなと実感できましたので。あれを足がかりとして、数名のアーティストと今後、単なる"請負仕事"としてのサウンド作りではなく、"一緒にゲームを作る"というスタンスが生み出せるんじゃないかなと思います。セガのクリエイターと外部のクリエイターが一緒にモノを作っていく態勢というんですかね。そういった土壌はできたから、これからはそれをいかに利用して、形を作っていくかですね。まあ最近の作品で、音楽的に良かったのは、たとえば「AZEL」がオーケストラもので、声楽を起用してて非常にいい感じに仕上がっていたり、「ソニックR」でセガ・オブ・ヨーロッパのスタッフと作ったサウンドが非常に良かったです。そのへんも、ぜひ聴いてほしいですね。昨年は、「エヴァンゲリオン・デジタルカードライブラリ」や「サクラ大戦蒸気ラジヲショウ」をじつはうちの部署で作ったんですが、今年はこういう展開も狙いたいなと思ってますので、注目しててほしいですね。

1998年のキーワード

NOT SEGA,BUT SEGA

「僕の中では、"セガ"っていうと、すごくコアなイメージがすごくするんですよ。それはそれで大切にしていかないとダメなんですが、僕らはそことは違うところで頑張っていこうかなと思っています。"セガなんだけど、セガじゃない"というか(笑)。ですから今年は"DM(デジタルメディア)ブランド"というものを作って、新しいターゲットのユーザー層を狙ってみたいと思っています(牧野)」。今年のDMタイトルは注目だね。

「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」ではエリック・マーティンが参加。今後の可能性をみた。

ゲームの中の世界からあなたに電話がかかってくる……!?

渡辺浩弐
(株)GTV代表取締役

×

福井将裕
(株)ADM　ゼネラルマネージャー

'98今春から本格稼働するTDCシステムは'98年のゲームシーンにどんなインパクトを与えるのか

セガサターンのライセンシーとして、2タイトルの発売を予定しているADMが、そのゲームに利用するシステムとしてTDCという画期的なシステムを構築した。テレビゲームはもちろん、さまざまな用途に利用できると企業から非常に注目されるこのシステム。その可能性を探るため、ゲーム、そしてニューメディアに精通する渡辺浩弐氏とシステム開発の責任者福井将裕氏に対談していただいた。

ゲームのプレイヤーを画面から引っぱり出す

渡辺　もともとはゲームを開発していてこのシステムを発案されたと聞いたのですが。

福井　企画会議のときに、「電話を取り入れたらどうか」という意見が出て非常に盛り上がったんですね。それで、利用できるシステムはないかと調べたところ、何もなくて。そこで我々が独自のシステムを構築しようと。現在はNTTさんと共同実験中ですが、近々実用化を予定しています。もちろん、始めのきっかけとなったオリジナルゲーム「シンクロニシティ」と「ルーインズ」も開発を進めていますが、これだけのシステムなんで、もっといろいろな形で利用してもらって、社会的に認知される新しいメディアにしたいんです。

渡辺　ゲームソフトとはどんな形で融合を。

福井　この2タイトルはアドベンチャー。電話を使うことでユーザーを画面から引っ張り出してあげるという試みなんです。ゲームをプレイしていると実際に登場キャラクターから電話がかかってきたり、プレイの合間に外を歩いているときにポケベルにメッセージが入ったりするんです。そしてその内容は、ゲームの世界の続きになっている。

渡辺　ということは、ゲーム機自体もネットワークに繋がっている必要があるわけですか。

福井　それはオンラインとオフライン、どちらの形態も考えられます。例えば、セガサターンにはモデムがあるので、モデムを通じてゲームの進行状況をホストに知らせれば、タイムリーに電話をならすことができる。また、そうでなくても、ゲーム中にアクセスポイントへの連絡先を出し、そこに電話をするとメッセージが入ってくる、という方法もあり得ます。そこにTDCの配信システムが使える。

渡辺　メッセージを受けるだけではなくて、リアクションを返すこともできますよね。そうすると、ザッピング・メディア、例えば雑誌の中の小説と電話、あるいはCDに収録されたサントラと電話で架空の冒険をしてみるといったこともできるようになる。ゲーム機のソフトじゃなくてもいいぐらいですよね。

福井　ポケベルやFAXだけでも可能ですね。

渡辺　電話ってやっぱりすごいですよね。電電公社が長い間、通信インフラを独占していたせいで、その可能性の追求が遅れていたわけです。例えば、転送電話やポケベルにしても大した技術がなくたって大昔からできたはずなんですよ。最近よく言われるネットワークなども、ISDNにしなくてもアナログ回線でまだまだ十分にできる。特にゲームクリエイターってとことんまで遊びを考えるから、これからバッと火がつくかもしれない。

福井　本当にタイミングがよかった。TDCのようなシステムは、2、3年前なら早すぎたし、ちょっとしたらどこかがやっていただろうって、NTTの方に言われました(笑)。

渡辺　'80年代ぐらいには、'90年代がどうなっているかイメージってできなかったんですよ。絵本で見た未来都市や空を飛ぶ自動車が実現するわけはないし。でもそれと同じぐらいすごいことは、高校生までもが携帯電話を持ち歩くようになる、ということ。見るとみんな携帯電話を持って歩いているんですね。

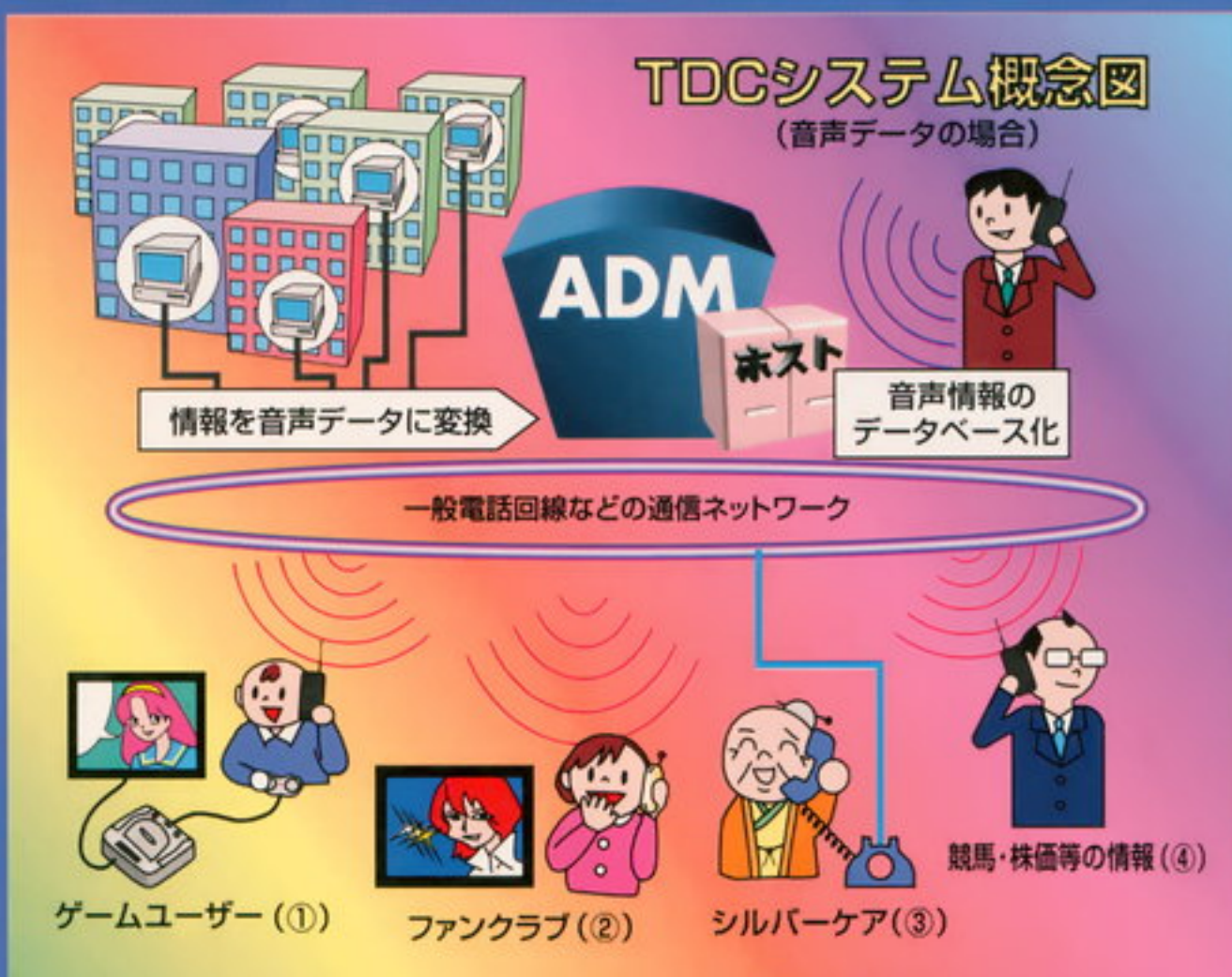
福井　この開発を進める過程で、とある大学教授とお話ししたら、その方も十数年前に携帯のシステムを考案して、その用途について研究していたことがあったそうなんです。でも、女子高校生がこんな使うなんて思わなかったと。やっぱり市場は恐ろしいって(笑)。

渡辺　需要から市場規模を計算することができない時代ですよね。もともとゼロのマーケットが突然大きな産業になったりする。今のPHSのメインマーケットは、今ゲームにもマンガにも映画にもお金を使ってくれない。何が流行っているのかと観察しても、だらだらと電話をしているだけ。話していることは情報として意味があるんではなくて、ただ友達と繋がっていて寂しくないっていう感覚だけのためなんです。プリクラのヒットも"交換"することで出会う、繋がるきっかけになることに意味があったわけだから。TDCを使って、ちょっとゲーム感覚のコンテンツを作っていけば、彼ら全員をいきなりネットワークで繋ぐことも可能なわけ。「ポケモン」だって、10,000円でソフトもハードも全部揃えられるという非常にハードルの低い商品でありながら、持ち運べて友だちと繋げちゃうこともできるところに意味があった。でも、あの「交換」なんて"デジタルトレーディング"時代を予感するものなんです。

メディアとしては古いが話している感覚はリアル

福井　ネットワーク社会はどうなるなんて、技術優先でいろいろ言ってますけど、それって高いパソコンをインターネットに繋いでよ

●渡辺浩弐
（わたなべこうじ）
　株式会社GTV代表取締役であり、ソフトウエアプロデューサー、評論家、作家、さらには早稲田大学の非常勤講師と多くの顔を持つ。ハイテク・カルチャーに精通する文化人、バーチャリアンとしてテレビ・雑誌などにひっぱりだこであり、その活動領域は留まることを知らない。最近は主に作家としての活動で各方面の注目を集めている。代表的な著書として『アンドロメディア』（幻冬社）、『夢ビデオ』（アスペクト／幻冬舎文庫）など。

●福井将裕
（ふくいまさひろ）
　株式会社ADMゼネラルマネージャー。豊富な経験と実績を持ったシステム・エンジニアであり、なおかつゲームの企画・シナリオ制作からディレクター、プログラマーまでこなすいわば"コンピューターの達人"である。「目の前の技術にこだわらず、目的を明確に、必要な技術を見極めシステムを構築する」を持論に、数々のシステムを構築してきた。今回取り上げるTDCというシステムの生みの親にして、開発の責任者。

うやくできることなのに、実はみんなすでに電話でネットワークしてるんですよね。ただ、そこから届く情報が任意に選べなかった。でも１人ひとりのニーズに合わせることができるならば、最も身近なネットワークになるはず。身近過ぎて気づかないんですね。電話もこうやって使えば面白いんだということに。

渡辺　ゲーム屋さんはゲームの画面の中のことを、そして電話屋さんはそのネットワークをいかにデジタル化するかなどのハードのことをバラバラに考えてて気づかなかったけど、今あるインフラを使ってすぐにできることはそれ以上に価値があるってことですよね。

福井　もともと「ゲームで面白い仕掛けを考えよう」と言った時、そのためにハードを買う必要がないようにしたかった。それならば電話はどうかと。ポケベルも普及しているし、あるものを使おうという逆的の発想だった。

渡辺　実は、電話機っていうのはたぶん日本で一番普及している端末で、ゲームボーイとかプレイステーションがいくらすごいて言ってもはかなわないわけですからね。

福井　家庭用の一般電話が今や7,000万台弱、携帯とPHSで3,500万台で、合わせて１億の端末がある。ほとんどの国民が1台ずつ持っている計算になる。これは大変な普及ですよね。

渡辺　それをつないで遊ぶだけなら、ホスト側にいろいろな仕組みを用意してあげれば、端末側にCPUはいらないってことがわかってきた。女子高生のピッチの使い方とか見てるとそうなっているような気もしますよね。

福井　そうですね。端末側の機能を使うと、それによってみんなで同じことができないこともあるのですが、TDCはそれらの端末の機能を「全部をやります」から、端末はただ声が聞こえるだけでいいわけえです。最近、PHSは解約率が上がっていて、業者さんは必死になってサービスを考えていて、このシステムにも非常に関心を持っていただいていますね。

渡辺　電話ってメディアとしてはかなり古いけど、話してる時の感覚はものすごくリアルなわけですから。ゲーム画面の中もどんどん進化していってすごいグラフィックを見せてくれるようになったけど、でも現実には絶対かなわない。だから現実とゲームをリンクさせたり、現実をもっと面白くできるような何か仕掛けをするためのインフラは面白い。特に日本はこれまでもゲーム産業は楽しみ方、を追求することを熱心に評価してきた場所ですから、まずゲームで冒険してみるのもいいかもしれませんね。

あなただけのアイドルが電話の向こう側にいる

福井　１人１人に違った情報を送れるというところで、一層思い入れのあるゲームなども作ることができると思うんですよ。

渡辺　結局のところヒット商品の秘密ってその、自分だけに言ってくれてるっていう錯覚をもってくれることが一番大きいんです。メジャーなメディアっていうのはそれをギミックとして一生懸命作るわけです。みんなにCDや印刷物という形で同じものを配信せざるを得ないんだけど、みんなが自分だけのものとして考えてくれるように。「たまごっち」とか「プリクラ」のすごさというのもそこにあって、どちらも「私、１人のもの」になるっていうところがある。ゲームもやっぱり面白かったのは、「ドラゴンクエスト」にしても、百万本売れたら百万人が全然違う遊びができるみたいなところがやっぱりうけたんですね。同じレベルでも育ち方が全然違うんですね。そういうことが現実世界を巻き込んでできちゃうっていうのがすごいですよね。ゲーム機はその個人情報をより詳細に入力する装置だと考えれば面白いことができますよね。例えば、たわいのない会話を一通りプレイしてゲームを終了すれば、自分の好みの女の子をバーチャルアイドルとして、電話の向こう側に誕生させることもできるんですから。

【用語解説】

TDCシステム概念図
（音声データの場合）
ADM
ホスト
情報を音声データに変換
音声情報のデータベース化
一般電話回線などの通信ネットワーク
ゲームユーザー（①）
ファンクラブ（②）
シルバーケア（③）
競馬・株価等の情報（④）

●ADM（エーディーエム）

　ゲームソフトウエアを供給するソフトメーカーと、デジタルコンテンツを制作・販売するサプライヤーとして1995年に設立。'97年１月にコンシューマソフト第１弾として、プレイステーションにシューティングゲーム「メタフリスト2279」をリリースした。さらにこの夏、セガサターンとプレイステーションに発売予定のタイトル、「SYNCHRONICITY」（シンクロニシティ）と「THE RUINS」（ルーインズ）を開発中。この２タイトルが、今回対談の話題となっているTDCシステム構築のきっかけともなった。現在、東京・青山に本社を構える。また、通信とゲームの本当の融合を目指すために、新たなスタッフ（プログラマー）を募っている。

●TDC（ティーディーシー）

　テレフォン・ダイレクト・コーリング。ADMが'98年に発売予定のゲームに、電話を使ったギミックを盛り込もうと考えて構築したシステム。電話（携帯・PHSを含む）を持つ任意の相手に対し、特定の情報を決められた時間に配信できる画期的なシステムであるため、NTTと三菱商事がバックアップに入り、本格的な実用化に向けた準備が進められている。

　このシステムの特徴は、受・配信できる情報が従来のテキストや画像データ、そして音声による情報も扱えることだ。提供者からの情報は、電話などから音声によって直接登録する方法はもちろん、パソコンなどで入力されたデータなどの場合も、音声データに変換することができる。いずれもデータベース化してホストに蓄積。データの利用者は、利用登録の際、いつ、どのような情報を欲しいか設定しておく。これによって情報提供者によるコンテンツが、個々のニーズに合わせて配信されるわけだ。電話を使った音声による情報をはじめ、FAXやポケベルといった誰にでも利用できる機器が活用できることから、新たに端末を用意する必要がない点が注目される。また、双方向の通信システムであるため、情報に対するリアクションも音声で収録することができ、ゲームや、リサーチツールとしても生かすことが考えられる。

　実際の利用方法は、音声による情報に限って考えただけでも上の図のように幅広い分野で考えられる。例えば、テレビ番組に人気アイドルが出演した数分後に、自分の携帯電話に「面白かった？」というメッセージが入る（図-②）。これはファンクラブのサービスとして、メンバーへのメッセージをTDCを使って配信するもの。放送時間が異なる地域や視聴者の年齢に合わせて異なった配信時間や内容にできるのも魅力だ。また、シルバーケアとして一人暮らしのお年寄りにメッセージを流すという利用方法もある（図-③）。メッセージ内容が各自の体調や事情に合わせられるため、孤独感を和らげることもできるだろう。ニュース、株式、それに競馬情報なども、聞きたい時間に必要な内容を設定できるため、効率よく聞くことができる（図-④）。そして、最も気になるゲームへの利用方法だが、まずは、登場キャラクターから直接メッセージをもらえるギミックがあれば、よりリアリティが感じられるだろう（図-①）。なお、このTDCシステムは２月４～６日に千葉・幕張メッセで開催される「NET＆COM'98」に、NTTからの要請によって特別出展されることになった。ここではNTTの開発した「U-システム」とTDCを合体させた「U＋TDCシステム」として出展される予定だ。

エニックス

株式会社エニックス

「ドラゴンクエスト」シリーズのヒットで有名。'97年セガサターン参入第1弾ソフト「七つ風の島物語」を11月に発売。今後もセガ共同開発「World Soccer RPG(仮)」など有力タイトルが控える。

「安定期」だからこそ、冒険したい

代表取締役 社長
福島 康博

創立以来、優秀なクリエイターの育成に尽力してきた福嶋氏。「『こんなゲームもあったんだ』と思われる新感覚のソフトを出したい」という氏の言葉からも今後に期待できそうだ。

'97年はゲーム業界にとって順調な年だったと思うんです。ハードも比較的順調に伸びましたし、いいソフトは売れ、ダメな作品は売れない。また、新"企画"のゲームもいくつか登場しましたね。圧倒的なグラフィックスを示した「FFⅦ」、育成シミュレーションのジャンルを確立した「ダビスタ」、友だち同士コミュニケーションを提示した「ポケモン」もそうでしょう。これらミリオンヒット作品を見てても、一種、ファミコン時代の「安定期」に似てますよね。ただ昨年の場合、ミリオンの数は少な目でしたが、50万本以上の中ヒットが多かったから、それよりやや良かったんじゃないかな。

私としてははっきり言って、「'98年はゲーム業界はあまり延びる年ではない」と思っています。つまり「安定期」なんですよ。銀行の融資はあまり期待できない状況は続くでしょうし、その中で多くの中小ソフトハウスの経営危機はさらに深刻化していく。でも、私はゲーム業界内で淘汰が進むのは健全な状況だと思うんです。エンターテインメントの世界で実力がある者が作ったものだけが商品化されるのは常識。それに引き換え、ゲーム業界は間口が広すぎると思うんですよ。ゲーム好きというだけで、誰もが作品に参加し、商品化される。これでは大作とそうでないものとの差が広がっていくのも仕方ない。エニックスは他の業界で活躍していて、ゲーム作りの才能があると思う人たちと協力し、いいソフトを生み出していきたいという考えをより強めていきたい。現在の17チームよりもさらに、'98年は攻勢をかけていきたいですから。

最近新ハード云々という話も出ますが、例えば、ゲームボーイに「ポケモン」が出てきたように、爆発的にヒットするソフトが登場すれば必然的にそのハードの台数は伸びていく。そんな時代だからこそ、今までにないタイプのゲームが求められる。例えばRPGでも、市場のニーズとうまくマッチした新しい面白さをプラスして出せば、ヒットがある得る。ちょっと変えたぐらいではダメ。ソフトハウスはまったく新しいタイプのものを次々と提示していかなくてはいけないんです。

要するに、まったく新しいタイプの"企画"を持った作品か、昨年の中ヒットクラスの続編がミリオンヒットのカギになると思うんです。私としては'98年は昨年の中ヒットの続編のシリーズものに期待したい。今年早々発売のソフトで特に注目しているのは、「バイオハザード Ⅱ」とゲームボーイ「ドラクエ」「ポケモン」ですね。これらはもちろん、ミリオンヒットになるでしょうね。

我々ソフトハウスは皆さんが楽しむゲームをどんどん作っていかなきゃならない。またユーザー側からもアプローチしてほしい。ゲームに対する率直な意見をどんどんぶつけほしい。それは悪いという指摘のほうがいいんです。ユーザーの気持ちを感じることで、ソフトハウスは活気を持って、開発が進められるから。

1998年のキーワード

ゲームは企画で決まる

ソフトハウスは、次々に新たなジャンルを作り出していかなくてはならない。それが"企画"。'98年中はまだハードの「安定期」は続くでしょう。そういった現状では、新たな"企画"を生み出したハードにだけさらなる発展が期待できる。それによって、業界全体も伸びていく。これはソフト自体が当たる可能性も高いですし、ハードの台数の伸びを占ううえでも重要なこと。新しいチャレンジが求められているのです。

ハドソン

株式会社ハドソン

'97年は、サタコレ「ボンバーマン」や「桃太郎道中記」のほか、セガ、エイベックスとの共同タイトル「Virus(ウイルス)」などで注目を浴びた。1月15日には、話題の「金田一少年の事件簿」も発売となる。

押しつけではない、新しい"遊び"を提供していきたい

同(企画宣伝)取締役
高田 秀雄

コンシューマ業界で次々と定番を生み出した同社を支えてきた高田氏から、「ユーザーの反応が第一」と嬉しい言葉が聞けた。ちなみに、同とは企画宣伝、つまり広報担当の総称。

FFⅦの発売が2年ぐらい前のような気がしますから、'97年も意外といろんな出来事があった年でしたね。その中でハードの販売競争ではPSが1人勝ちしてしまったわけですが、年末商戦などを見ると、PS専用タイトルはその台数に応じた本数が出たのだろうかと。一方で、ゲームボーイの盛り上がりがあった。それは、ある意味でゲームの好きな「子どもの反逆」が始まっているのかなと感じますね。ここ2年くらいの間に、32ビット機をはじめとして、ゲームがすべて大人の世界に持っていかれてしまった。だから、大人向けにシフトし過ぎていたゲームの内容の揺り戻しというのがあるんじゃないかと。その芽が'97年末は出てきたかと思うんですよ。サターンも年末は好調でしたよね。サターンのユーザーも本当のゲーム好きが多いですから。

では'98年はどうなるか。それがわかれば苦労しないわけですが(笑)、1つはゲームの本質を重視したタイトルが出てくるだろうということです。ここ最近、ゲームはポリゴンとかCGを使いまくって、より映画に近いことをウリしたものが多くなるという方向に向かっていた。よく「厚化粧ソフト」って社内では言ってますけど(笑)。ハリウッドの映画界が制作費がいくらかかったかという競争ばかりやってますけど、ゲームも容量とかCGの制作期間とか、そんなことばかり謳うようになってる。でも、ユーザーはゲームがしたくて5,000円も6,000円も出すわけで、映画を見るわけじゃないんです。昨年サターンでは「桃太郎道中記」が売れましたが、3カ月以上経った現在でもコンスタントに出ています。あれは確かにCGも使ったけど、"すごろくゲーム"としての楽しさをきちんと提供している。つまり、我々が勝手にのめり込んで「これ、面白いだろう」と決めつけるのではなく、みんなに楽しんでもらえる"遊び"をアイデアとして採用して提供しているわけです。もう1つ、これはNINTENDO64ですけど、「炎のチャレンジャー 電流イライラ棒」がやはりユーザーからの反応がいい。これも、テレビの影響だけじゃなくて、ゲームの本質が評価されているんじゃないかと。

ハドソンの特徴っていうのは、そういう比較的幅広い年齢層がゲームを楽しむことのできるタイトル、「ボンバーマンマン」とか「桃鉄」シリーズを持っていることですし、そういうタイトルを単なるバージョンアップではなくて新しい切り口で今後も提供していきます。もちろん、ゲームとしては絶対に基本に戻って、本質の面白さを追求しようと思います。

それは、例えばプラットフォームがさらに進化したとしても、例えばNINTENDO64だったらDDが出てきも、それを使いこなしたうえでの新しいゲームの提案が出てくると思いますし、もしサターンの次があるならば、その発売時期がいつかはわからないんですけど、その辺に商品を出せるかどうかは、当然検討しますよね。

1998年のキーワード

ゲームユーザーの逆襲

どうも、ゲーム業界がライトユーザーに惑わされすぎて、本当のゲームユーザーという言葉をキチッと掴めずにいたような気がします。でも今年は、旬だからとか、流行りだからとゲームをする人たちではない、本当にゲームが好きな子どもや大人が"本当"のゲームを楽しむために市場に帰ってくるんじゃないかと。だから、ソフトメーカーとしても、そういうユーザーにいいタイトルを提供していかなければいけない。

コナミ

コナミ株式会社

昨年末頃から、サターンでも「ヴァンダルハーツ」と「パワフルプロ野球S」など秀作を立て続けにリリース。今年に入ってからも「幻想水滸伝」や「悪魔城ドラキュラX」などコンスタントに作品を発表していく。

“平穏”な成熟期に開発者は次を考えている

CSソフト事業本部長　取締役本部長

北上　一三

KCE東京など開発を担当するグループ会社数社の社長を兼任し、コナミのコンシューマソフト戦略を統括。続編が待ち遠しくなるような「定番タイトル」を多数育てている。

ゲーム市場は成長期だったら底辺でも10万とか20万本売れるけれど、飽和状態になってくると売れないものは徹底的にダメになる。これは8ビットや16ビットゲーム機の成熟期にも見られたこと。すでに'97年もPSで2、3万本以下しか売れないタイトルがかなり増えましたよね。それが'98年はもっと顕著になるでしょうね。そして、タイトルは相変わらずたくさん出るから、ユーザーは何を買っていいのかわからない状態になって、安心感という意味では続編ものに手がいくようになる。だから逆に、100万本を超えるシリーズものは結構出てくるんじゃないでしょうか。

こうした2極分化に加えてもう1つ、趣味としてきちんと捉えられるもの、パチンコや、麻雀、将棋、それに釣りのような、いわゆる“オヤジゲー”みたいなやつ(笑)が、たくさんは出ないけれど確実に売れるんですよ。

マーケットの傾向はそうなんですが、リリースされるタイトルをそれに対応させようとしても、今年発売するためのゲーム開発は、遅くても'97年の前半には始まっているものです。きちんとした作品を作るには1年半から2年かかるわけですから。業務用にもコンシューマにも新しい流れができていなかったことを考えると、ほとんどのメーカーの'98年のタイトルは昨年とそれほど変わらない流れでしょう。携帯用ゲームがここまでブレイクしたことは、コンシューマ機にもプラスアルファが出てくると思います。例えば、任天堂はゲームボーイとNINTENDO64の接続を打ち出しましたし。それはPSもサターンも、メモリーカードやカートリッジを使えば可能で、面白いものができるかもしれないけれど、大きな流れを作り出すほどではない。さらに、それぞれのハードメーカーが次の手としてポスト次世代機の動きを見せ、そのハードの性能を生かした画期的なタイトルが何本か出てきたとしても、その効果が出るのは早くても'99年でしょう。だから、流れを予想するならば、ユーザーにとっては大きな変化は起こらない、安心してゲームを楽しめる“平穏”な1年かなと。その中で、ユーザーの中でコアな人たちは新しいものに目を向けるのもいいんじゃないかと思いますね。それも面白さの1つですから。ただ、一般的なユーザーにとっては、すでに普及しているもので十分だと思いますけどね。

我々も、まずはスポーツゲームやシリーズ作品などの定番ソフトの地位をきちんと高めていこうと思っています。その間に「メタルギア・ソリッド」などに代表されるような、時間をかけて作ったオリジナルを入れていく。これが昨年以前から仕掛けてきた戦略です。セガ系のユーザーの皆さんにはここしばらくタイトルを提供できませんでしたが、この春発売のラインナップはきっと評価してもらえるでしょう。そして、もし次のハードがあるなら、今度は初めから喜んでもらえるようにしたいと思っています。

1998年のキーワード

表面的には平穏な'98年

我々にとって難しいのは“次のために何をしておくか”なんです。次というのはもう2000年を超えたところですけど、'98年に何をするか、開発部隊をどう編成するか、どんな企画や路線にするのかという戦略が2、3年後に大きな違いを生んでしまう。誤ったら大変なことになるでしょう。つまり、表面的には平穏だけど、ユーザーが見えないところで、ゲームを制作するメーカーはたいへんな選択を迫られているわけです。

バンダイ

株式会社バンダイ

'97年は「たまごっち」で一世を風靡し、セガとの合併問題など何かと世間を騒がせたバンダイ。今年は「サターンで発見!! たまごっちパーク」さらなるヒットを飛ばすか!?　もちろんガンダムシリーズも健在。

他にはない、新しいオリジナルゲーム開発を目指す

バンダイエンターテインメントカンパニー
開発部 チーフプロデューサー

浅沼　誠

「'97年はキャラクターゲーム対オリジナルのゲーム比率は8：2でしたが今年はオリジナルの比率が上がるでしょう」と語る浅沼氏。「R？MJ」に続くオリジナルタイトルに期待。

'97年はバンダイ全体としては「たまごっち」に尽きますが、ビデオゲームは市場的に厳しくなってきましたね。サターンもPSも登場から3年が経ち、新規メーカーも相当数参入し、タイトルもかなり多くなった。その中で、以前だったら各ハードメーカーから供給された基本システムを使えば、ゲームとして成立したものが、現状では技術的にかなり差がついてきている。販売力や宣伝力以上に、売れる売れないを左右するのは開発力だということがはっきりしてきましたね。当社の中でも高いレベルの作品だった、サターンの「機動戦士ガンダム外伝」3部作やPSの「Zガンダム」からもそれは明らかでした。目先だけを変えた“それっぽいゲーム”はダメなんですよね。

'98年は20歳前後のユーザーがメインになりそうですが、もっと低年齢のユーザーにもアピールしたい気持ちはあります。我々は大人から子どもまで、特に小さいお子さんに楽しんでいただけるエンターテイメントソフトを作っていきたいし、それを期待されていると思うのですが、市場になかなか芽が出てこない。3歳～5歳くらいのお子様をターゲットにしたタイトルを出しても、どれだけ売れるのか見えないんです。だから、今月末にリリースする「サターンで発見!!たまごっちパーク」のリアクションには期待してるんですよ。今まで違うハードで遊んでいた低年齢層や女性ユーザー層が、サターンに注目し、そしてサターンユーザーが増えれば、それは意味のあること。「たまごっち」が全世界累計で3,000万個以上売れたことを考えても、少なからず影響はあると思いますよ。

もちろん、ダイレクトに携帯ゲームとコンシューマ機がリンクするわけはありませんから、今後、このような育成ゲームを出す場合、バージョンアップ移植のような工夫が必要でしょう。きちんとした作品を作れば、ユーザーさんも応えてくれる。これはゲーム業界のいいところでもあり、いいモノを作らないと売れないということです。この春発売予定の「ギレンの野望」ではキャラクターゲームの1つの形が見せられると思います。「ファーストガンダム」がテーマのシャアやアムロが登場する作品は、アクションもRPGもシミュレーションも一通り話の決着はつきました。この「ギレン」で、キャラにプラスして、ゲームとしての面白味が詰まった新しいキャラクターゲーム、その1つの確立した形が見えてきたと思います。そして、今年チャレンジしていきたいのが、オリジナルのゲーム。これが今後のキーポイントですね。ただ、同じハードで3年もやっていると、やりたいことにも限界がある。もしポスト次世代機が出るなら、作り手側として新たなことに挑戦していきたいですし、その結果、画期的なソフトを作ってユーザーの方に遊んでほしい。今まで以上にインパクトのある作品をお見せしたいですね。

1998年のキーワード

チャレンジャー

「たまごっち」は、今までのゲームと違い、すごく手が掛かるゲームです。ユーザーが呼ばれるので、普通に考えれば面倒だし、達成感、クリアもない。でもそこが逆に新しいし、担当者がチャンレジした結果だと思うんです。今年もこの精神を大切に、キャラクターもののパワーアップに加え、バンダイはオリジナルも面白いっていうところを非常に強くアピールしたい。いつかサターンでもお見せできる時が来ると思いますよ。

コンパイル

式会社コンパイル
今や国民的パズルゲームとなった「ぷよぷよ」シリーズの最新作「ぷよぷよSUN」を'97年2月に発売。さらに今年の3月には、久々の大型RPG「わくわくぷよぷよダンジョン」をリリース予定。

コンスタントに売れるソフトを作ること

代表取締役 社長
仁井谷正充
同社社長のほか、全日本ぷよ協会理事長コンパイルレーシング総合監督など多彩な肩書きも持つ。「ゲームの技術は応用が利く」とゲーム業界にとっては力強いお言葉が聞けた。

'97年はゲーム業界が成熟期に入った時期だったと思うんです。1つには一発勝負のタイトルが圧倒的に多かったということ。それはストーリー性ばかりを追求したRPGに頼っている、今のゲーム業界を象徴してますね。ただこれは、ハードが高度化し、ソフトの製作期間が大幅に伸びてしまったことがきっかけになっている。例えば、'97年の代表作「ファイナルファンタジーVII」の場合も、制作に2、3年かかっているんですよね。これは次の大作ができるまでにはさらに2、3年かかってしまうことも意味しているんですよね。そういったことも影響しているでしょう。絶大な費用と時間をかけて、100万本売れるというソフトばかりを作らなくても、「ぷよぷよ」のように50万本コンスタントに売れるものがいくつかあればそれでいいと僕は思いますけどね。

あと、'97年でゲーム業界のある1つのサイクルが終わったということなんじゃないじゃないかな。テレビゲームが登場してからを一定のサイクルで見ていくと、最初はアクションゲームとして「インベーダー」や「パックマン」が主流になり、次にアドベンチャーゲーム、その後「ドラクエ」が確立したRPGの時代に。そして、現代はシミュレーションの時代なんです。特に昨年は、「ミニ四駆」「たまごっち」「ポケモン」、つまり育成シミュレーションが社会的に認知された。それに、コミュニケーション性という追加要素まで付いて……。'97年はまさに、そういった時期だったんですよね。

成熟期を迎えたことで、コンパイルとしてはその次のステップとしてビジネスソフトにチャレンジしようと。ただ、もちろんゲームから撤退するつもりはありません。ビジネスソフトもゲームと同じ。何か動作すればすぐに反応させなくては意味がない。これってアクションゲームとかと同じで、当たり前のこと。ゲームの世界で養った技術があるからこそ、いいビジネスソフトを作れるんですよ。

そこで'98年はと言うと、1つのサイクルが終わったことで新たなステップを迎える時期になるんじゃないかな。今まで以上にしっかりと作り込んだものしか売れなくなるだろうし。「バイオ ハザード」だって、あれだけ作り込んであるから売れる。ただ、作り込めば込むほど、その分制作サイクルにターンが空いてしまう。だからこそ、その間を埋めるコンスタントに売れるソフトが絶対必要なんですよ。'97年で言うと「みんなのゴルフ」のような……。それがジャンルだと、アクションなんです。アクションは会社に蓄積されたノウハウ、力があるメーカーが作り込んだものしか売れないんですよ。ただ、たまたま当たったんでは意味がない。ゲームメーカーにとって、コンスタントに出していくということが重要になってくるんだと思うんです。そういう意味で、私はセガサターンは未来があると思ってるんですよ。サターンにはゲームの本筋が根づいていると思うから。

1998年のキーワード

ニュータイプのアクション

テレビゲームという1つの大きなサイクルが終わったことで、再びアクションから新たなサイクルが始まると思うんです。ただそれは、単純なアクションではなく、育成シミュレーションやRPG、インタラクティブムービーなど新たな要素が追加された新しいタイプのアクションゲーム。今の子ども達は本当に面白いアクションゲームを知らない。彼らに新しい遊びを提示できるようなアクションゲームがブレイクするはず。

NECインターチャネル

NECインターチャネル株式会社
'97年は「同級生2」などを通じ、数多くの人気キャラクターをサターンの世界に登場させたことでも功績が高い同社。'98年は「センチメンタルグラフティ」を皮切りに、「フレンズ」「BLACK/MATRIX」とさらなる発展を期待したい。

ジャンプすべきときまで ゆっくり構えていればいい

開発プロデューサー
多部田俊雄
「たとえ新型機が出ようとも、来年もセガサターンでやっていきます」という多部田氏の言葉を聞けば、同社のセガサターンへの思い入れを感じ取れる。

'97年は、まず出だしで各ハードがぐっと伸びて「このまま行っちゃうのかな」と思いきや、結局はブレーキがかかった。業界全体として「不景気なんじゃないか」と思われているんですけど、実状は広がるとこまで広がっちゃったというだけ。日本の人口から考えても、単にその辺が単に頭打ちだったんでしょうね。だから、飽和状態になっただけで、それはそれでいいんじゃないかと思いますね。

今、PSの普及台数が1,000万台を突破したそうですけど、世帯数を考えたら、ほぼもう一家庭に1 台はゲームマシンが行き渡っている。最初はみんなハードと一緒にソフトも買うし、それは評判だけで選んでいる場合も多い。でも、次第に作品を見る目も養われるから、良いタイトルだったら売れるようになる。これは極めて自然なことで全体の景気は決して悪くないと思います。いわゆる、安定期なんですよ。すぐに「ゲーム離れが起こっている」みたいに言われますけど、それは一過性のもので、過渡的な現象を捕まえて、焦っても仕方ないでしょう。テレビゲームそのものはもうその上の段階にきているんですよ。ミニ四駆や携帯用ゲーム機自体はいずれ廃れていくでしょうけれど、スタンダードな娯楽が楽しめるハードとして32ビットの家庭用ゲーム機がこの2年間で国民に根づいたことはとても大事なことだと思うんです。だからこそ、ユーザーも安心して買えるわけですから。

そんな中で、当社は'97年はいい結果を出せましたね。4月の「ファーストウィンドウ」、その後の「同級生2」「卒業S」も非常に好調でしたし。まもなく「センチ」も無事発売し、万々歳の1 年。実感したことは、一生懸命やっていれば、結果的に何とかなるということ。いずれにしてもユーザーの皆さんのおかげで、いい1年になりました。

じゃあ、これが'98年になったからと言って急に変わるかと言えば、少なくとも我々はそんなことはない。新年なんていうものは締め切りと同じでいつのまにかやってくるものですから。そのうちに来年も過ぎちゃうんだろうなと。当然、今は現行機種に向けてベストの体制で作品を制作しているわけで、途中で新型機が入ってきても、すぐに乗り換えられるわけじゃない。サターンだって500万台という市場をすでに確保していて、その中に我々のソフトに期待するファンの方がいるのなら、我々は“そのまま”のスタンスでいくべきでしょうし。新型機の情報が出たからって、セガサターンが押し入れに仕舞われるわけでじゃない。スタンダードになってるってことは安心できるということなんですよ。毎年毎年、大きく変わっていては慌ただしすぎる。ゆっくり構えて、ジャンプすべきときにジャンプすればいいわけですよね。

1998年のキーワード

大きな変化のない年に

停滞という意味で「変わらない」のではなく、「現状が悪いのではない」ということです。常に中身を入れ替えないと客足が遠のくということはないんです。例えば、ディズニーランドだって、少しずつアトラクションは変わっていくけれど、一度に入れ替えることはないでしょう。そして、何年かに一度また、大きなテーマパークができる。娯楽はそういう形でいいんです。安心して見てとれるものがあってこそなんです。

ゲーム アーツ

株式会社ゲーム アーツ
'96年にはCGとアニメ技術が注目された3Dシューティング「GUNGRIFFON」(ガングリフォン)など発表して、常に注目を浴びてきた同社。'97年、話題の大型3DRPG「グランディア」を発売。

“本物”だけしか残れない難しい時代

代表取締役
宮路洋一
1963年鹿児島県生まれ。1985年、株式会社ゲーム アーツを設立、代表取締役に就任。「LUNAR」「ぎゅわんぶらあ自己中心派」シリーズなどのプロデュースを手がける。

取締役　開発部 部長
宮路　武
1965年東京都生まれ。兄・洋一氏とともに株式会社ゲーム アーツを設立。ポリゴン技術の第一人者。代表作に「ガングリフォン」「シルフィード」「グランディア」など。

洋一　業界全体で言うと、'97年まではみんな“サターン対PS”って捉えていたけど、実際'97年が終わってみたら、ハードがどうかという時代は終わったという気がするんですよ。すでにユーザーは、遊びたいゲームがリリースされたハードを使い分けてるんですね。例えば、「スーパーロボット大戦F」のプレイヤーのほとんどは、たぶんPSも持っている。ハードにはこだわりがない、タイトルのファンなんですね。実際、ソフト3本分プラス2、3,000円ぐらいでハードが買えるから、普及台数なんて僕らが思っている以上に関係なくなっているわけ。それでソフトの販売本数自体は'96年よりも1.3倍ぐらいになってるし、一般的な認知度もすごく上がっているのに、なぜか空回りしちゃってるんだよね。
武　業界全体としてはやっぱり活気がない。話題作は出たものの、ゲーム自体は進化の袋小路に入った感じでしょう。作り手が煮詰まって、創ることを放棄してるように見える。例えば「スペースインベーダー」をはじめとして、「テトリス」とか「バーチャファイター」のように、ソフトが次に広がるための核となるようなタイトルが見えてこないんですね。いいものは確かにあったんですよ。僕は「電車でGO!」なんて好きだし(笑)。ただ、そこから一大ジャンルが生まれるかと言えば、逆に狭くなっていきそうで。
洋一　'97年で1番衝撃を受けたのは、「Diablo」(ディアブロ)かな。こういうネットワークゲームがなかなか普及しないけど、グラフィックが2Dから3Dに変わったように、ネットワークコミュニケーションが入ってくることは間違いない。その時にはまた、すごく面白いものが出てくるでしょうね。ただ、その前に'98年もこのままの流れでいったら、ゲーム業界は全滅しちゃうでしょうね。だってみんなモノマネの商売になっちゃってるからつまらない。もうちょっと「ゲームなんだから」って開き直ってほしいんですよ。眉間にしわを寄せて作るものじゃないでしょう(笑)。作ることに関して真面目っていうのはいいんですけど、みんなモノマネになってるわけでしょ。企画段階から「売れ線」(=モノマネ)なんて言ってたら、この閉塞感からは抜けられないと思うんですよ。余裕がこだわりを生んで、こだわりが一定の線を超えていくんです。結果的にいいものができればいいじゃないですか。よく、「お金は残らないけど作品は残る」って言ってるんですよ。だからね、同じクリエイターに僕が言いたいのは、どうせ作るんだったら、作って無駄なものは作らないほうがいいと。
武　クリエイターとして自分が引退するまでに作れる本数なんて限られてるからね。それをつまらないソフトに捧げたら、何のために制作をやってるのかって。
洋一　もう1つ深刻なのは、業界自体は再び成熟期に入って、ポスト次世代機の話なんかがチラチラ出てくる年になると思うけど、もうその進化についてくることができない会社とクリエイターが出てきてることですね。サターンやPSでさえ使いこなしてないんだから。そう考えると'98年は「本物だけが残る時代」になってくるでしょうね。でも、後世のために今アマチュアリズムを育てなきゃいけない時でもあるんですよ。僕はアマチュアが切り捨てられるようになったらその業界は終わると思うし、それを育てたくてESPをやっているから。若い世代にチャンスを与えないのも問題なんだよね。
武　昔に比べて入ってきにくいんですよ。越えるハードルが高いんだから。
洋一　無理ですね。僕らは“MZ-80”(8ビットのパソコン)とかで、「1日でゲーム作れるぞ」ってとこから始められたから。だから、携帯ゲーム機ってもっと注目されるべき。スペックが低いからできることは限られる。でもその中でアイデアを全力で出し切って作品を作らせる、っていう仕組みもほしい。
そのうえ業界内外のスペシャリストを集めて、それを上手に組織しなければいけないんだから、ゲームを作っていくことが一層難しい時代になっていくでしょうね。

こっ　これは‥‥
スーのカバンじゃないかッ!!
まっ　まさか‥‥　あのナベ‥‥

'97年のゲーム アーツが持てる力をすべて叩き込んだという最新作の「グランディア」。

1998年のキーワード
次のクリエイターを育てる
読者にもクリエイターにも言いたいのは、「新しい時代のクリエイターをみんなで育てていこう」ということ。そういう気持ちが出てくれば業界が活性化しいくでしょう。感性だけではなく、テクノロジーや組織についても精通していなければゲームを作れないような難しい時代だからこそ、「アマチュアよがんばれ」と思う。もちろん、クリエイター側も、誰に楽しんでもらうのかをしっかりと把握して、エンターテイメントを創造する必要がありますね。

スティング

株式会社スティング
RPGの秀作「トレジャーハンターG」(SFC版)の開発会社として有名な同社。'98年春、サターン期待のRPG「BAROQUE」もいよいよ発売となる。その他にもサターン用として極秘タイトルも控えているとか。目が離せない!

代表取締役
山藤　武志
「大きなことをやりたい」と西日本にあるゲームメーカーから9年前に独立し、(株)スティングを設立。会社に集まるクリエイターを大切にしながら、大作の制作に挑む。

1998年のキーワード
1998年はバロックだ!
多くの人はバロックについて何も理解できてないはずだ。もし理解できてると思っているならそれは妄想にすぎない。
バロックするしかバロックを理解できないからだ。
1998年、スティングはバロックした後、未発表の2タイトルを……。

あけまして
おめでとうございました。

トレジャー

株式会社トレジャー
同社は'97年、新しいアクションゲームの形を提示した「シルエットミラージュ」を発売した。ゲーム業界随一のアクションゲームクリエーター集団と言われる同社のスタッフは、'98年、いったい何を見せてくれるのか。

代表取締役
前川　正人
大手ゲームメーカーから独立し'91年にトレジャーを設立。「ガンスターヒーローズ」('92年/メガドライブ)を発表以降、常に爽快感溢れるアクションゲームを追求してきた。

1998年のキーワード
業界再編成が本格始動する時代
昨年は以前にも増して粗悪品乱造の目立つ年でした。今年はシェア争奪の激化、タイトル数過多と開発費の高騰による採算性の低下により、経営状態が圧迫される会社が続出。自然淘汰による業界再編成が本格始動するでしょう。実際に倒産・吸収・合併劇が展開がありそうです。ユーザーあってのゲームであることを忘れない様に本当の意味での良質なソフトを作り続ける会社だけが生き残れる、正に戦いの年となるでしょう。

'97年は、32ビットゲーム機の世界がこなれてきた、と感じさせるソフトが目立った年でした。中でも「ファイナルファンタジーVII」は、資金と人材を投入すればここまでできるということを示した、ある意味で頂点と言える作品だったと思います。反面、根本的なゲーム部分で面白いと思わせる作品は少なかったかなという気がしますね。'96年に発売された「ポケモン」「スーパーマリオ64」「パラッパラッパー」などに比べると、アイデア的には小粒だったというか。'97年は、ゲーム史的に見ると、「ファイナルファンタジーVII」という爆発的なヒット作はあったけれど、意外とこじんまりとした年だったのかもしれません。

ハード別に見ると、まずPSはメーカー間に売れる売れないの差が激しく出ました。誰でも手軽に参入できて、自由な発想の作品が生まれる土壌ができた反面、ビジネス的にはかなり厳しい市場になったと言えるでしょう。まあ、これはPSにかぎった話ではないんですけど。N64は'96年からずっとそうなんですが、充電し続けてますよね(笑)。業界内でも厳しいことを言う人がいますけど、任天堂は現在のテレビゲーム市場を広げるための提案を行おうとしているんだから、長い目で見てあげないといけない。

媒体側の人間がもっとクリエイターを応援していかないと

N64に関してはいろんな面白い話が聞こえてくるので、'98年こそ、その辺を担うタイトルが出てきて、ゲーム業界に対して貢献してくれそうな気がします。「ポケモン」のイメージが強いですけど、音声認識システムとか、ゲームボーイとN64をつなぐとか、成功すればそのシステムを利用した新しいアイデアが出てきそうですよね。

そしてサターンですが、'97年はやっぱり苦戦というイメージが離れない年でした。最大の理由は「FF」「ドラクエ」がPSに流れてしまったことにつきると思うんですけど、それ以外にもいろいろ理由が考えられると思うんですよ。例えば、ソフトの市場価格のコントロールの問題。最近はだいぶ緩和されてきましたけど、サターンのソフトって、まだユーザーの間に値段がすぐ下がるというイメージがありますよね。もちろんPSにもそういうソフトはありますけど、なるべく値崩れしないようにSCEIが強引にコントロールしている。とくにビッグタイトルや秀作に対しては。そういう現状だと、PSとサターンのソフトのどちらを買うかという時に、サターンはソフトの価格が下がるのを期待して“待ち”に入るユーザーもいると思うんですよ。ひとりのユーザーとして考えると、ソフトを安く手に入れられるのは嬉しいことなんですけど、ライセンシーやセガにとっては、売れてほしいときにソフトが売れないということは、見過ごせない問題だと思うんですね。適性価格で適量を流通させないと、クリエイターがやる気をなくしてしまうのが怖い。

また'97年に関しては、粒はそろってきましたが、セガのマーケットを引っ張れるソフトがそれほどなかったのが、苦戦した原因のひとつだと思います。「カルドセプト」や「サカつく2」「スーパーロボット大戦F」「リアルサウンド」「ソウルハッカーズ」「X-MEN vs. STREET FIGHTER」など、注目されたソフトは決して少なくはないんですけどね。さらに、この年末から春にかけては、買って損はしないよって薦められるタイトルが続けて発売される。「グランディア」や「街」「サクラ2」がそれですね。だからサターンを持っている人にとっては、ちょうどいいくらいのペースで秀作が発売される、幸せな状況だと言えると思うんですよ。ただ、そのゲームが出たことによって、ハードを新たに買わせられるかどうかということになると、かつての「バーチャファイター」ほどのパワーがないのも事実。まあ、簡単に大ヒット作を作れたら苦労はないんでしょうけど。

セガとしては、遅かれ早かれ次のマシンへの「リセット」のアナウンスを行うと思います。そして、それはおそらく'98年中だと僕は予想しています。その時期がいつになるかは、サターンの状況にかかってくるんじゃないですかね。12月の「グランディア」、1月の「街」、春ごろの「サクラ2」。それらのヒットによってハードが盛り上がってくれれば、当然サターンの路線を継続していこうという意見も出てくるでしょうし、逆に、そこでの伸びが小さければ、新ハード発表のタイミングは早まるかもしれないし。これは僕の個人的な願いなんですが、仮に新ハードが出たとしても、サターンとかメガドライブのソフトって、やっぱり捨てたくないじゃないですか。だから次のマシンでアダプターを出してほしいんですよ。それを差しておけば、サターンのソフトも全部動くような。たぶんそのアダプターの中にサターンのハードを全部入れないと成り立たないんでしょうけど(笑)。

テレビゲームって、人によってはまったく必要ないものなのかもしれません。でも、遊ぶことによって、生活が少なからず楽しくなるし、なかには人生観が変わる人もいるかもしれない。僕ら媒体側は、ゲームのそういう面白さをもっと伝えて、なおかつゲームを買った人には、その遊び方をしっかりレクチャーしてあげないと。あらためて言うまでもなく、このゲーム業界で生きてる人たちは、ソフトを作る人も、媒体側も、みんな一蓮托生ですよね。主役はもちろんソフトのクリエイターの方々ですから、僕ら媒体側の人間は彼らを応援して、ゲーム業界を盛り上げていかなければいけない。年を追うごとにそういう気持ちが自分の中で強くなっていることを感じるんですよ。

1998年のキーワード

リセット

テレビゲームには、何年かごとに世代交代があり、その度ソフトウェアの資産がリセットされます。新しいハードになると、一種の特需景気みたいな時期があって、定番の野球や麻雀などを作れば、そこそこ売れるわけです。でも、今度の64ビット機、または128ビット機にリセットされる時は、同じ手法をとっても、16ビットが32ビットになったときほどの視覚的な革新さは与えられないでしょう。やはり、そのハードだからこそ初めて実現できるアイデアを生み出していかないと。例えばプリクラのデータをメモリカードにセーブして持ち帰って、プロ野球選手と同じフィールドで自分がプレイできる野球ゲームや、自分の好きな子の顔を貼りつけたヒロインと冒険できるRPGとか。何かしらの新しい遊びを提案するために、ハードのリセットを行うようにしてほしいですね。

(株)ベントスタッフ　代表取締役

山下　章

AKIRA YAMASHITA

1964年生まれ。東京都出身。㈱スタジオベントスタッフ代表取締役。8ビットパソコン全盛の'80年台初頭、コンピュータゲームの黎明期に大学に通う傍らライター活動を始める。元号が平成に変わった'89年、編集プロダクション「スタジオベントスタッフ」を設立し、以来コンピュータゲーム、テレビゲームの攻略本を多数手がける。その最新著書である「チョコボの不思議なダンジョン解体真書」「バイオハザード2公式ガイドブック」(いずれもアスペクト刊)が近日発刊予定。

ゲーム制作者が長い目でユーザーのことを考える1年になる

'97年で何が印象に残っているかと言えば、FFⅦもダビスタもあったけれど、やっぱり「ポケモン」「プリクラ」「たまごっち」に尽きる。ですが、これらはすべて'96年発売のもの。結局、'97年は"ソフト"を生むパワーを持ち得なかったとも思えるんです。ではこの3つのヒットって何なんだろうって考えると、「今までどおりのテレビゲームは飽きられてきている」ということを感じますね。

今、ゲームは大きな転換点を迎えてるのではないでしょうか。「ポン」という世界で初めてのビデオゲームがアタリ社から出たのが'72年なんですが、それから25年。つまり四半世紀経って、世の中がゲームに少しずつ違ったものを求め始めた。それが'97年なんだろうと感じてます。

サターンは特にそうだし、任天堂系もPSも、全体的に"よく売れるNEO・GEO"化してきています。昔からゲームが好きで、どんな価格でも買ってくれるような固定層がそれぞれにいるんですけど、その、64ユーザー、PSユーザー、サターンユーザーの中で順繰りに消費が行われているだけで広がりがなくなってきている。「せがた三四郎」とか「波乗りピカチュウ」みたいなキャンペーンCFでその枠を広げようとしているけれど、「ゲームって何なんだろう？」っていう多くの人が持ち始めた疑問に答えることが、ゲーム市場拡大の近道ではないでしょうか。唯一、任天堂のスペースワールドで発表された「NINTENDO64とゲームボーイの接続構想」といった話の中には、次のゲームのキーワード1つ、"ネットワークの鼓動"が聞こえたんじゃないかとは思ってますが……。

16ビットから32ビットにハードが進化したときは、1677万色フルカラー表示の3DCGになったけれど、それ以上がなかなか見つからない。この転換期、次のゲームの進化軸を考える必要があるのだと思います。その答えとして、ネットワークは1つの手段として有効な考え方です。

'98年はどういう年か一言で言えば、ネットワークに挑む年になるのではないか。「ネットワークが立ち上る」とか「普及する」とは言わない。まだ「挑む」でしょう。けど空中を高く飛んではいないけれど、確実に大空に向かって滑走路を加速していく。そんな年になるんじゃないでしょうか。今までのパソコンのネットワークではない、日本国内でしっかりと通用するコンシューマ型のネットワーク。漠然としてますがそんなイメージがあります。そこに向かってゲームビジネスが動くだろうと予想します。

25年目の節目を迎えたゲームが、ネットワークというものによって変わるかもしれない。ということを考えたら「産みの苦しみ」は当然やってくるでしょうね。ゲーム会社の人達が、今までどおりのゲームを一生懸命作っていたとしたら、やっぱり厳しくなるのは目に見えているし、新しいことを始めるために次の準備ができるまでは、やはり時間がかかるでしょう。この1、2年はどのゲーム会社も厳しい時期を迎えるのではないでしょうか。

ユーザーの皆さんにとって、すぐ入手するソフトのラインナップということで見れば、今年1年間はパッとしない年になるかもしれません。ただし、私がゲーム業界を代弁するわけじゃないけれど、制作者がみんなで「ゲームって何だろう？」ということをじっくりと考える年に入るということは、ユーザーを裏切っているわけじゃなくて、「長い目でユーザーのことを考える1年」というプラスな言い方もできるでしょう。これまでのゲームメーカーはすぐに売れることばかりを考え過ぎて進歩をなくしてきた側面があります。ま、その反動だと思っていただいて暖かく見守ってほしいですね。もちろん、ソフトは十分発売されるわけだから、その中からいいもの、好きなタイトルを吟味して遊べばいいわけですし。

ネットワークへの挑戦は、恐らく任天堂もセガもそうするでしょう。セガの『デュラル』と呼ばれている次のハードも、モデムを内蔵していると言われています。私が報道や業界内の噂で知る限りでは、この『デュラル』というマシンは非常にバランスのいいマシンだということです。しかし、バランスがいいというのは諸刃の剣でもあります。悪く言えば、「どっちつかず」になれなければいいな、と思ってます。つまり今のPSは「メインメモリが少ない」という不満がある。一方のNINTENDO64はメインメモリは大きいが、新しい考え方が導入されているため「開発者が扱いにくい」という声がある。『デュラル』はこの双方の不満点をうまく解消しているようです。

ですが、セガサターンもデビュー前はバランスがいいマシンと言われていた。実写映像や2Dの表現に優れて、従来のアーケード移植に強く、そのうえ3DCGもできる。でも、世の中の流れは3DCGだったから、結局PSが使いやすいマシンだと言われてしまった情勢です。だから時には"極端さ"も必要なのではないか。ゲームビジネスで勝ち抜くにはどこかで大バクチが必要だと思いますが……どうなんでしょう。

最後に、ゲーム雑誌だって厳しい言い方をすれば、今のままじゃダメだと思いますよ。今年はそろそろゲーム雑誌にも変わってほしい。というよりも、ゲーム雑誌のリニューアルが活発になる年でしょうね。「'98年のゲーム業界は厳しい」なんてどの雑誌も書いていたけれど、きっと「お前のところも厳しいだろう」って思った人達だっていると思いますよ。（談）

1998年のキーワード

ネットワークに"挑む"年

普及し始めたインターネットは、大人がやっても難しくてパソコンが必要、しかもお金にはならない。ゲームとしてのネットワークが根づくためには、子どもにもできて、家庭のテレビを使えて、かつお金にならなければいけない。商売ばかり考えるなと言うかもしれないけれど、ソフト会社がソフトで儲けるということは重要なことです。もしもタダで同然で配ったら、ユーザーも一瞬はハッピーだけど、次はアンハッピーになってしまう。だから、ビジネスとして成り立たなければいけないんです。この3つを満たしたネットワークがどのようなものになるかは、私にもまだわからないけれど、メーカーはこれまでの「ファミコントレード」やセガの「ゲーム図書館」という"学習"経験もふまえて、とにかく真剣に挑まなければいけないでしょうね。

（株）インターラクト　代表
ゲームアナリスト
平林 久和

MASAKAZU HIRABAYASHI

1962年、神奈川県生まれ。青山学院大学経済学部卒業後、JICC出版局（現・宝島社）にゲーム雑誌編集者として勤務。'91年、株式会社インターラクトを設立。テレビゲーム、およびマルチメディア分野の専門アナリストとして、雑誌や新聞などの記事を始め、ゲームメーカー、広告代理店、シンクタンク、各種公共機関などへのアナリストレポートを執筆。ゲーム関連企業向けのアドバイザー業務や講演活動も行う。著書に『ゲーム業界就職読本』、『ゲームの大學』（共著）、『電子遊技時代』などがある。

アーケード特報!!

あの「セガラリー」が大幅にパワーアップ！

ついに画面写真公開!!

春一番の話題作がいよいよ動き出した!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ●今春稼働予定●レース●MODEL3基板

前号のインタビューで幾度となく話題にあがった開発途中バージョン「セガラリー2」の画面写真をついに入手！　まだまだ発展途上にある本作だが、30％でこれほどまでの完成度を見せているだけに完成版の期待度は文句なくナンバー１だ。とにかく御覧あれ！

まず上に並んでいるのはアドバタイズの画面(左端はイメージCG)で、右に並んでいるのが現状でのゲーム画面。まだまだ画面周り、そしてコースなどは仮の仮として入っているだけのものであり、あくまで"走れるだけのもの"として考えてほしい。とはいえ、その動きはすでに明らかに前作を凌ぐほどのクオリティを見せており、基本となる挙動のベースはほぼ完全にできあがっているとみていいだろう。また「2」ではサイドブレーキが付く予定もあり、今後はその新たなデバイスと画面周りを中心に開発が進められる模様だ。静止画でしか紹介できないのと、今回は登場車種としてインプレッサしかお見せできないのが残念だが、今後もサタマガでは徹底的に「セガラリー2」を追っていくので楽しみにしてくれ！

基本的に画面のレイアウトは前作のものが継承され、全く変わっていないと言っても過言ではないだろう。もちろん、あくまで現状での話だが。

コーナーマーカーも前作同様。システムは全く変わってない。

これらのコースもあくまで仮のもので、演出効果なども現状ではほとんど入っていない。今後に期待しよう。

まだ40％の完成度とはいえ、このクオリティ。完成版が非常に楽しみだ。

完成度40%バージョンを徹底CHECK!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP CHECK① 登場車種は4種類以上!?

さて気になる登場車種だが、前回のインタビューにもあったように、現在WRCで活躍しているクルマ、そして過去に活躍してきたクルマはなるべく入れていく、とのこと。つまり、現状ではインプレッサのみが確定しているのだが、今後はランサーやカローラ、そしてサターン版で人気だったストラトスが登場する可能性も十分にあるわけだ。もちろん、外車勢のアレとかソレとかコレなんかも入る可能性もある。最終的に何台になるのかは定かでなく、ディレクターの佐々木氏は「デフォルトで何台か、そして隠しで何台か入れる形になるでしょう」と語っている。ラリーファンであればアッと驚く要素が満載されることだろう。とにかく続報に期待だ。

昨年でWRC 3年連続総合優勝を果たしたスバル・インプレッサ。抜群の運動性能を誇る。

これはデモンストレーション用の画像から。

今度はインプレッサが登場!!

CMなどでもお馴染の555(スリーファイブ)のインプレッサ。抜群のチームワークを誇るスバルワークスとC・マクレー、K・エリクソンの強力なタッグがこのマシンを世界チャンピオンに導いた。

こちらもデモンストレーション用画像。今後どんなマシンが登場するのか!? 乞う御期待!

COLUMN どうなる!?「セガラリー2」

まさに現状でも前作を上回る完成度を誇っている「セガラリー2」。ゲームの流れを収録したビデオを少し前に見せてもらったのだが(プレイは本誌が発売されている頃には体験済み)、クルマの動きは文句なく完璧。実際にドライブしたわけではないが、動きを見ていれば"ちゃんとしている"のがわかる。コースはまだまだ開発途中のため何とも言えないけど、現状で言えばグラベルのコースが少ないのが少々気になったかな? グラベルと言っても砂じゃなくて泥がほしい。ディレクターの佐々木氏も「泥くささがほしい」と言ってたので、そのへんは安心してもいいか。その他では、ぬかるんだ路面や霧、マシンギリギリでギャラリーがワラワラとよけていく感覚とか、「落ちると痛そう」などの恐怖感もほしい。あと前作には横転などのアクシデントはなかったけど、そういうのもあっていいと思う。とにかく今後がすごく楽しみなタイトルだね。 (政綱)

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP CHECK② コースはどうなる!?

次に気になるのがコース。冒頭で何度も言っているように、今回掲載している画面写真は全て仮のもので、コースは全く別モノになると思っていいだろう。ただ1つ言えることは、前作と同様に初級があって中級、そして上級と転戦していく形になること。この調子ではおそらく超上級も入るとは思うが、それ以上に夜の演出や雪などのフィーチャーなども盛り込まれるというから楽しみなところだ。

#1.DESERT(仮)

初級コースは砂漠。Rが小さいために豪快なドリフト走行が楽しめるだろう。

前作のイメージに近く、向こうにはサバンナが広がる。オールグラベルが続く。

#2.FOREST(仮)

中級コースは森。全面ターマックで、イメージ的には前作、中級の前半に近い。

後半はこんな岩場も。レイアウト自体はそれほど難しくはないようだが……。

#3.MOUNTAIN(仮)

上級はやはりマウンテン。山岳地帯から市街地へと入っていく。

本当にこれらは仮のコース。今後、どうなるのかは続報に期待していてほしい。

セガAM分室プロデューサー 谷口 潤氏より

「セガラリー2」の最大の魅力は「皆さんを虜にしてしまう何か」です

この「セガラリー2」の最大の魅力は何といっても、皆さんを虜にしてしまう何か……です。ハンドルのフィーリングから、動く筐体(デラックス)、実車に近いエンジン音の再現、タイムアタックを煽るような熱いBGM、ゲーム内の観客の演出と、我々スタッフはそれらにおいて自信をもってどれもが最大の魅力と答えることができます! これは、我々スタッフがもう「セガラリー3」を制作する余地を自身に残していないことに起因しています。考えられる面白いことはすべて「2」に注ぐつもりで制作を進め、その最終段階に現在入ってきています。ここではその魅力について勿論、書き込むことは不可能ですので、ぜひみなさんの目でお確かめになることをお勧めします。制作チーム一同、皆さんが何かにとりつかれて、街のアミューズメントセンターに通う日が近いことをお約束します。

シェルクーフ内に眠っていたもの、それは…!!

ゾアの街～ゲオルギウス Part.2

「塔」への道のりはまだまだ長い

やっとたどり着いた「人の暮らし」というものを感じさせてくれる街。情報もたくさん入手できるが、ここで焦ってはいけない。このゾアの街には、いまだ入れない神聖区と呼ばれる区域をはじめとして、様々な謎が隠されているのだ。また「塔」のことを知っているらしいパエットも、なかなか情報を明かしてくれない。ここはひとつ、じっくりと腰を据えて、丹念に話を進めてゆくことだ。また、ゲオルギウスで発見したシェルクーフも気になる存在。こなすべき作業は山ほどある。

シェルクーフから空中船の部品を入手したのはよかったが……。

閉ざされた神聖区にはどんな人々がいるのか？

沈んだはずのシェルクーフだが、いまだ不気味に鳴動し続けているのはなぜ？

●これまでのストーリー●

ダイジェスト

辺境の発掘所で警備の仕事についていたエッジ達は、クレイメン卿率いる反乱軍に皆殺しにされ、遺跡の発掘物も奪われてしまう。ただ1人生き残ったエッジは、遺跡の最下層で出会ったドラゴンと共に、復讐の旅に出た。途中、シーカー（盗窟集団）のガッシュと出会い、危険な砂漠地帯を越えたエッジは、辺境の街ゾアへとたどり着いた。

ドラゴンも成長（？）して美しくなった。攻撃力も上がり、ますます頼もしい存在に。

●ゾアの街・解放区●

せっかく取ってきたシップパーツも…

エッジが苦労して持ち帰ったシップパーツだったが、パエットはニセ物と決めつける。どうせそこいらの遺跡から拾ってきたんだろうと。俺にはわかる、とまで言い切った。ちょっとパエットの知識に疑問符が付く。とりあえず、もう一度取りに行って、パエットの機嫌をとらなくては……。

ゲオルギウスにはもっと凄い部品があると力説するパエット。ひょっとして、ただの知ったかぶりで言っているのでは？

■ゾアの街に潜む謎■

「神聖区」「司祭」そして「護り火」

ゾアの街があるゾアの森。ここは、攻性生物が寄りつかないことで有名だ。その秘密は、どうやら神聖区にある「護り火」と呼ばれる物にあるようだ。「護り火」は夜になると輝きだす。攻性生物は、その光を恐れるのだという。攻性生物が旧世紀の生物兵器だとすると、それらを撃退する「護り火」も、旧世紀の何等かの機械だと推測できないだろうか。その「護り火」を扱える「司祭」もまた、気になる存在だ。ひょっとすると、何か重要な情報を握っているのかもしれない。

攻性生物を退ける「護り火」には、どんなパワーがあるのか？

「司祭」とは、神聖区で最も重要な人物らしい。

AZEL™
アゼル ーパンツァードラグーンRPGー
PANZER DRAGOON RPG

厳しい旅の末、たどり着いたゾアの街。そこにいた旧世紀好きの変わり者パエットは、クレイメン艦隊が目指しているという「塔」の手がかりを知っているらしいのだが……。今回は、ゾアの街にスポットを当てて、そこに潜む謎や秘密に迫ってみよう。シリーズ初心者は、特に注目してほしい街だ。

●セガ●1月29日発売予定●6,800円●CD-ROM4枚組●RPG●マルコン対応

AZEL-パンツァードラグーンRPG-

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度100%

書物は知識の宝庫

●残らず集めよう！●

ゲーム中で収集できる小冊子や書物には、過去の事件や人々の暮らし、風習などが書かれている。ゲームの進行に役立つ物もあり、こまめに探すことが大切だ。

ゾアの街

ここは、入口から正面すぐにあるヤレドの店をチェックしよう。右手に書物が並んでいる。

書物の並ぶ棚にロックオンすると、読み古した物ならもっていってもいいと言われる。ここは遠慮なく、もらえるだけもらおう。

キャラバン

夜キャラバンを訪れて、アンユウに話しかけると、ドラゴンの噂話をしてくれる。

そんなものなのかなぁと、気の抜けた返事をするエッジに「不信心な奴だ。これで勉強しろ」と、ドラゴンに関する書物を渡す。

ここに注目!! 書物から読み取る辺境の伝承

パンツァーワールドを深く理解するためのアイテム

本作「AZEL」は、パンツァーシリーズの完結編という位置づけにある。そのため、これまでのシューティングゲームでは語られなかった謎も、数多く解明されることになる。が、「AZEL」で、初めてシリーズに触れる人も多いはず。そこで、そんなパンツァー初心者のために、書物という形で、様々な情報が提供されているのだ。もちろん、本作で初めて登場する、帝国以外の、辺境の人々の生活なども、書物として情報提供されることになる。ドラゴンや旧世紀文明が、辺境の人々に、どのように受け入れられているのか興味深い所だ。ここでは、代表的な物を紹介するが、これ以外にも書物は存在する。

「教典」と呼ばれるものは、人々の生活に深く根ざしている

あんた、教典読んだ事ないのかい？

バイブル（教典）

終息日の書

1／5

我らは、打ち捨てられた人の世にて、
生の苦役をつとめねばならない。
それは、我らにつらなる人の犯した
あやまちゆえである。
再び神の栄光を求めるならば、
死に至るまでの道をもって、
さばきを受けねばならない。

広く辺境で読まれている書物。旧世紀を神の時代とする内容で、人々が遺跡を神聖視するのは、これに由縁しているようだ。

ゾアバイブル

ゾアの書

よき人への戒め

1／5

守護地に生まれた人よ、心せよ。
あなたの血は、さばきを経て選ばれた
よき人につらなる。
あなたの血は、終息日において、
新たな創造の手となる人に流れる。

ゾアの街で読まれている書物で、神聖区民としての心得など、生活する上での規範が書かれている。内容は堅苦しいものだ。

シップレポート

シェルクーフ事件報告書

シェルクーフの発見

1／4

帝国暦71年6の月10日未明、
全長2100リオンに及ぶ直方体の
飛行物体が、攻性生物や戦艦を伴って
国境方面に進行中であることを、
メッカニア連邦領土内に侵入していた
探索部隊が確認した。

シェルクーフ事件に関する帝国の報告書で、ツヴァイを知らない人は要チェック。帝国側から見た事件の詳細が興味深い。

ドラゴンブック

ドラゴン乗りの日記・1

10の月22日

1／3

メッカニア連邦からの使者が、
成長したクーリアを買い取りに来る。
僕のガドに高値がついたらしく、
今日の食事はいつもより多かった。
でも、殺された変種の子の後始末を
したので、食べる気になれない。

Ⅱの主人公ランディが記した物。ドラゴンが帝国を打ち倒すシンボルとされているのは、どうやらこの本に由来するようだ。

●ゲオルギウス●

シェルクーフの船体に穴が!?

パエットから「塔」の情報を聞き出すため、エッジは再びゲオルギウスを訪れた。ところが、中心に浮遊するシェルクーフに、先ほどまでなかった穴が開いているのだ。近づいてよく見ると、どうやら人為的に開けられたらしいことがわかる。ドラゴンに乗ったままでは入れそうにないので、エッジは単身乗り込むことに。しかしそこでは、意外な作業が行われていた!!

どう見ても自然に開いた穴ではない。穴まで近づいたエッジは、危険を承知の上で侵入を試みるが……。

●NEXT STAGE●

VSガーディアンドラゴン

かつてシェルクーフを守護していたガーディアンドラゴンが目覚める!! エッジのドラゴンをはるかに上回る巨体、そして攻撃力。エッジは勝利できるのか!?

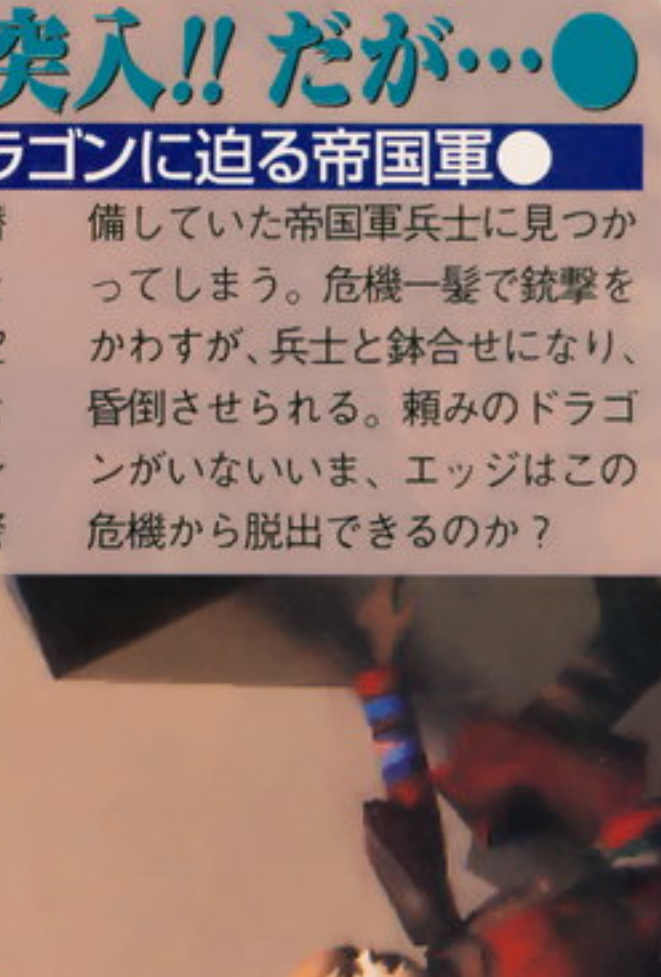
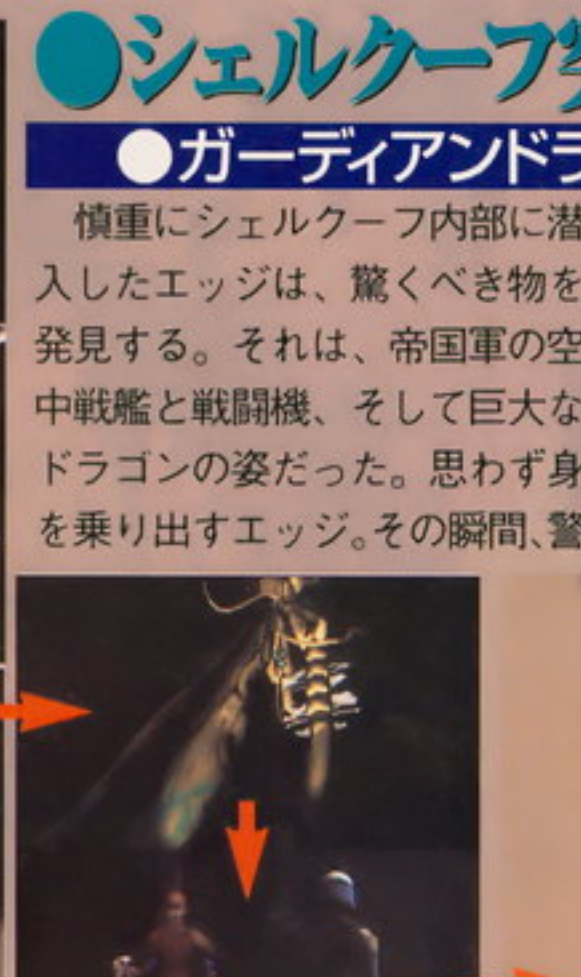
ツヴァイでの熱き戦いが再現されるのか。バーサークや特殊攻撃など、どのように変化しているかも見所だ。

●シェルクーフ突入!! だが…●

●ガーディアンドラゴンに迫る帝国軍●

慎重にシェルクーフ内部に潜入したエッジは、驚くべき物を発見する。それは、帝国軍の空中戦艦と戦闘機、そして巨大なドラゴンの姿だった。思わず身を乗り出すエッジ。その瞬間、警備していた帝国軍兵士に見つかってしまう。危機一髪で銃撃をかわすが、兵士と鉢合せになり、昏倒させられる。頼みのドラゴンがいないいま、エッジはこの危機から脱出できるのか？

●ガーディアンドラゴン●

AZEL
アゼル ―パンツァードラグーンRPG―
PANZER DRAGOON RPG

パンツァードラグーンサーガに迫るオフィシャル連載

今回は「AZEL」というゲーム世界に暮らす人々の特集だ。殺伐とした世界に生きる彼らの生活は、どんなものなのだろうか?

A.Z.E.L（アゼル） A to Z

第八話

CHAPTER 8 パンツァーワールドに暮らす人々

ちょっと寄り道して、彼らの生活に触れてみよう

今回紹介するのは、キャラバンとゾアの街に住む人々だ。通常、NPCはプレイヤーに情報を提供するだけの存在でしかない。しかし「AZEL」では、1人1人に細やかな設定がある。彼らはそれぞれの生き方を持って生きているのだ。彼らに積極的に関われば、おのずとパンツァーワールドがどんな世界なのか理解できる。逆に、あまり彼らと関わらなくても、ゲームを終えるは可能だが、それはとても味気ないものだ。彼らは細部までこだわりを持って作り込まれた、「AZEL」というゲームの、もうひとつの魅力なのだから。

●会話はとっても重要だ●

初めてエッジと会ったときは皆、なかなか打ち解けてくれない。が、何度も会話を交わせば、エッジも自然に溶け込み、彼らのことを理解していく。普通に物語を追うだけでは見えてこない人々の生活に、たまには触れてみるのもいい。また、膨大な台詞のデータはすべてフルボイス。自然な会話を演出してくれるぞ。ところで、制作チーム内での一番人気は、ゾアの神聖区にいるローダという小さな女の子だ。こおろぎさとみさんのプリティボイスに皆クラクラだとか!?

神聖区民になるには、勉強も必要なのさ

人々の生活に触れてみるのも、「AZEL」の楽しみだ。

キャラクターは十人十色

ゲームに登場する人々は、皆それぞれ個性を持っている。初めから親切な人もいれば、いつまでたっても打ち解けてくれない人もいるわけだ。

また、ストーリー上とても重要な人物もいる。大切な情報をくれる人もいるので、ちょい役だからとおろそかにしてはいけないのだ。

●無愛想な人●

てめえと給金を分ける気はねえ

ゾアの街のアルドーという人。けっこうヘソ曲がりで冷たい印象を受ける。

●とっても重要な人●

見かけない顔だな？

言わずと知れたパエット君。アマチュアとは言え、旧世紀の空中船を修理したり、透視盤という機械を使ったり、その知識は驚くべきものだ。ただし、性格に問題アリ。

●物知りな人●

『塔』を探して、うろうろしてるそうだぜ

ジューバの酒場の主人、ジューバ。よた話が生きがいと言われているが、なかなかどうして、かなりの情報通だ。帝国やクレイメンの動きなど、最新情報をも把握している。

●見つけにくい人●

俺、ベゼルってんだ

ベゼルという少年。神聖区民でありながら、街を出たがっている。ある場所を抜けないと会えない。

エッジに愛を注いだ人々

■隊長■

■ルーア■

傭兵隊隊長 CV 納谷六郎
ルーア CV 入江崇史

2人ともオープニングしか登場しないが、エッジを育ててくれたとても重要な人物だ。隊長はエッジの育ての親。彼自身、エッジを実の息子のように可愛がっていた。ルーアはエッジが所属していた傭兵部隊の隊員。エッジよりも歳上で、兄貴分みたいな存在だった。彼らの出番は少ないが、実際にゲームをプレイするときには、言葉の裏にある画面外のドラマなども感じ取ってほしい。隊長の日記に書かれている、エッジに対する気持ちは、思わず涙を誘うものだ。必見。

オープニングのムービーでの1シーン。気軽な会話からも、エッジとルーアがどんな関係だったのか読み取れる。

キャラバンで生活する娘で、働き者だが、控え目で大人しい。バイカとコウの娘であり、最初の内は人見知りが激しい。彼女と仲良く話すためには……？　かなりの努力が必要だゾ。

■フェイ■

懸命に生き抜く人々

バイカ CV 水野龍司
コウ CV 火野カチコ
フェイ CV 小島幸子

キャラバンで暮らす家族3人。バイカの店は、エッジが初めて買物をする場所だ。奥さんのコウには頭が上がらないようで、ひたすら機械いじりに没頭している。体力的な理由でハンターになれなかったことに後ろめたさを感じているらしい。

■アンユウ■

キャラバンのリーダー的存在。エッジもなにかとお世話になる。

■エンカク■

アンユウの息子で父親を尊敬している。立派なハンターになるのが夢。

■コウ■

コウはキャラバンの肝っ玉母さん。炊事などの仕事は彼女の担当らしい。

■ラウル■

■バイカ■

生まれつき身体の弱いバイカは、発掘物で様々な品を作っている。ラウルはキャラバンの雇われハンター。同業の者はかなりいるらしい。

ゾアの街に暮らす人々

ワシの名はラドガムだ

ラドガムは、ハンターとしてエッジの大先輩といえる。

■ラドガム■

■ヤエル■

ラドガム CV 阪　脩
ヤエル CV 沢海陽子

ゾアの街、開放区には、あちこちから流れてきた人々が住んでいる。ラドガムは元ハンター。渓谷で攻性生物に襲われ、仲間のほとんどを失って以来、なすすべなく街に留まっている。仲間の形見の武器を大切にしており、いずれは仇討をするつもりらしい。ヤエルは、かつて帝国に滅ぼされたヴェラトの村の生き残り。現在は、ジューバの酒場で雑用などをしている。

次回予告　進化するドラゴン!!

攻性生物ハイガとの戦闘でモデルチェンジしたドラゴンは、攻撃能力を増し、変形能力までも身に付けた。次回のAtoZは、スタッフのインタビューも交えて、謎に包まれているドラゴンの秘密に迫る。お楽しみに!!

街

発売まで2週間！

この街ですれちがう8人の主人公たちをふり返る！

いよいよ残すところ2週間。年末年始に買いこんだ他のソフトには今のうちに区切りをつけて、この「街」に入り浸る準備を始めよう。今回は“プレイ前に知っておいても良いこと”第1弾として、8人の主人公の背景、そして体験版を一通りクリアするためのポイントを総まとめだ。

特報 SPECIAL REPORT!!!

- ●チュンソフト
- ●1月22日発売予定
- ●5,800円（2枚組）
- ●サウンドノベル

心傷つきやすい傭兵

高峰隆士

たかみね　りゅうじ／フランス外人部隊に属する傭兵。いじめられっ子だった反動から格闘技の達人となり、父への反発から家出、戦場へ赴く。心を閉ざしたまま。

その日、彼は

５日間の休暇を与えられ、３年ぶりに帰国してきたばかり。あてもなくこの街で電車を降りてみたものの、なぜこの街へ来たのか、それどころか、なぜ日本へ帰ってきたのかすら、自分自身でも定かでない。

「体験版」のポイント

体験版に収められているストーリーを、最も容易にラストまで読めるのが、この隆士の物語だ。ただし、冒頭、駅前のスクランブル交差点で“時間をつぶそうと思う”と、篠田正志の物語をつぶしてしまうことにだけ注意しよう。まあ、本当の冒頭なので、やり直してもまったく苦にはならないが。それ以外の選択肢では、拳でも口でも尻でも何を勝手に動かしてもそれほど変化はないし、謝っても挑発しても、行き着くところは同じだ。好きなように行こう。

計算高い学園のアイドル

飛沢陽平

とびさわ　ようへい／成績優秀・スポーツ万能・女の子を上手いことっかえひっかえして付き合うのが趣味と、とても感情移入できそーにない主人公。だが……。

その日、彼は

ある女の子から呼び出されて、その街の駅前で待っていた。その子が誰だったか思い出そうと努力しながら。女の子に呼び出されるのは慣れているが、平日の午前中に、しかも駅前で、という不自然さに少々不安がよぎる……。

「体験版」のポイント

陽平の体験版ストーリーをクリアするのは、左の隆士に次いで簡単。“長い話のようだから”といって“また今度”にせず、ちゃんと落ち着いて話を聞きさえすれば、あとはまっすぐ「続きは製品版で～」までたどり着ける。梅干しとレモンは同結果。逆に“また今度”を選ぶとバッドエンドへ一直線。バッドエンドのわりには本編より幸福そうな気がしないでもない。ちなみに、バッドエンドを見た後は、もう一度やり直して正しい選択肢を選び直しておくこと。そうしないと青ムシが登場しないことになり、篠田正志が困る羽目になる。

日曜日に憧れ、水曜日に恋をする

篠田正志

しのだ　まさし／最も「フツー」という形容詞が似合う主人公。消極派で少々内向的な大学４年生。無難な人生も、周りに流されやすいという欠点が災いして…。

その日、彼は

見知らぬ女性から呼び出しを受け、駅前へやって来る。その美女は「日曜日」と名乗った。そして成り行き上、正志は「金曜日」として謎の組織「七曜会」の一員となる。任務は脅迫。入会の儀式で女子高生の「水曜日」らと出会う。

「体験版」のポイント

冒頭、高峰隆士と出会わないよう、先に隆士のシナリオで別の行動を選択しておく必要がある。その後、喫茶店で、いったん「つづく」。続きを読むには、牛尾政美のシナリオ中、宝石店で現れる「四十代後半といった感じの男」のTIPの中からZAPする。その後さらに「つづく」が出るが、今度は細井美子のシナリオで、エステがあるビル「オカヤマビル」のTIP内からZAPする。最後に、青ムシから待ちぼうけを食らわないように、飛沢陽平のシナリオの最初の選択肢もチェック。

「………」
精神は落ち着いている。
私はすべての雑念をかなぐり捨てて、モニターに向かった。

（母は父を怨んで死んだ）

目に見えぬ影に苦しむ脚本家

市川文晴

いちかわ　ふみやす／作家・テレビ脚本家。対人コミュニケーションの苦手意識が、文筆活動への動機になっている。元大物政治家の私生児。

その日、彼は

徹夜明けだった。だが仕事は終わっていない。ひと眠りして脳を休めるため、駅前まで睡眠薬を買いに出たところだ。そして、いつもの夢へおちる。小人が仕事を仕上げてしまう夢。

「体験版」のポイント

最初の選択肢、歩行か愚行か孝行かは、どれを選んでもストーリーには影響しないが、１画面分ほどの展開（モノローグ）の変化を楽しめる。"愚行"や"孝行"を選んだ場合のコジツケ（？）展開は一見の価値あり。このシナリオでの唯一の障害は、午前中に電話で起こされること。これは、前もって篠田正志のシナリオで電話をかけない選択をして、防いでおくしかない。そこさえクリアしてあれば、「続きは製品版で～」まで一気に読むことができる。途中、ちょっとした選択肢もあることはあるが、いずれを選んでもほとんど変化はない。

日曜日は正志を見つめた。
……美しい。
正志は思わず目を落とした。
「………」

「水曜日……」
ふいに胸苦しいせつなさがおそう。

「フフ。金曜日はコドモね。そんなタワゴトを信じてるの？」

「来るわ」
水曜日の肩がキュッと動いた。
正志はその小ぶりな肩をセクシーだな、と思う。

これから買う人へ！ 「街」体験版への反響～PART3～

――サタマガ誌上のプレゼントで数百名に当たった「街」の体験版。全５日間のシナリオのうち、１日目の中盤まで（全シナリオの７％程度）が収録されているというこの体験版は、やり応えも十分。その反響も続々とみんなから寄せられているぞ。「街」に期待しているみんなのために、ここにその声の一部を紹介しよう。みんなの期待も膨らむはずだぞ。

●「街」体験版やりました。「街」のために夏休みサターンを買った僕としては発売日が延びてしまったのは非常に残念ですが、期待以上の面白さだと思います。１日目中盤なのに、この奥の深さ、内容の濃さ、映像の多さ、TIPの多さ。僕は実写にするということに不安もなにもなく期待していたので、デキの良さに驚きました。所々の動画も良かったです。ある人の行動が別の人に影響を与える。これはすごく画期的だ。複雑すぎます（いい意味で）。これはやり込めます。ピンクにするのはすごく大変そうだな……。今回は早解きを狙ってるんだけど……。とりあえず「篠田正志」のシナリオが僕としては面白かった。8つともジャンルなどが違い作者の個性を感じます。市川のシナリオなんて、あの静かな感じや音楽がとてもいい。ダンカンさんの演技もいい。相当撮影などにお金をかけているあと思います。ただTIPが多かった（面白いからいいんだけど、チェックしないと気になるからすごく時間がかかる）どのシナリオもいいところで終わるし……続きがやりたい。１月22日が楽しみです。ちなみに第2弾期待しています。できれば早く情報を……（といっても「街」も発売していないのにムリか……）。（神奈川県・岸本真一・16歳）

●中村光一様、今回の体験版は本当に素敵でした。それにしてもチュンソフトさんは心が広い。ボリュームたっぷりでした。おもしろいと感じたのは、ZAPやTIP内ZAPです。1回や2回目のプレイで、ZAPをしていると、話がわからず混乱するのですが、何回も何回もやっていると、「ああっ！なるほどっ！」という感覚で、プレイしていて楽しい。気になったのはそれぐらい。一番うれしいのは、字の大きさ。読み易かった。そして何気ない健康的なお色気！水曜日さんのファンになりました。とにかく期待しています。ところで七曜会の真の活動目的は？

（宮城県・田畑純一）

人騒がせなダイエット娘

細井美子

ほそい　よしこ／見ている方が恥ずかしくなるタイプの、お調子者。良く言えば天真爛漫。美子語と称して「ぶぎゃっ」等の擬音を発する。最大の特徴は、大食いであること。

その日、彼女は

彼氏とデート中。喫茶店でいつもの大食いぶりを披露するが、彼氏の反応が冷たい。ヤバイと思う間もなく“ダイエットか、別れるか”と迫られた。「5日間で17キロ減らせ」とはキツいが、やるしかない。彼氏のことが大好きだから。

「体験版」のポイント

最初に、映画館へ行く方を選ぶと速攻で終わってしまう。ハッピーだからいいじゃん、て感じだが、やっぱり物足りないので映画館じゃなくて喫茶店に行こう。本屋でのバイト中、お遣いを引き受けると、馬部甚太郎のシナリオをバッドエンドにさせるはめになるので注意。エステのあるビルでは、エレベーターが止まっているとバッドエンドに。避けるには、篠田正志にエレベーターを止めさせないこと。直前の「オカヤマビル」のTIP内から正志のシナリオへZAPすれば簡単。

「ありがとう、ようちゃんっ」
美子は空に向かって小躍りした。
「こ、このミズ、のんでもいいんだねっ！」

「キャーッ、知ってる知ってるぅー！　ファンだもん、わたし。どうしよう、出てあげてもいいかなー、ねえ？」

「そんなこといったって」
薫はまだまだ心配そうだ。
「ピー。平気です。ワタシは受付ロボットです。ピー！」

美子の黒目がどんどん寄っていく。
「おいっ。美子」
「……えっ」
「そのクセ直した方がいいぞ」
「どうして」
「見てて、キモチが悪い」

「けふ」
「今日」のこと。
桂馬のくせで、時々古い文語表現が口をついてでる。
他にも
●ありがたう……ありがとう
●でせう……でしょう
などがある。

「な、ない!?」
お目当ての『雪印』のコーヒー牛乳はなかった。

「おい、オタク！　またゲームしてやがるな！」

「お前さんのは、まるでドラえもんのポケットだな」
スマさんは呆れて見ている。

ゲーマー刑事、面目躍如

雨宮桂馬

あめみや　けいま／渋谷中央署生活安全課少年係勤務の私服警官、つまり刑事。さらにゲーマー。いわゆるオタク。何かあるとすぐ爆破事件だと断定する思い込みの激しい男。

その日、彼は

いつものように繁華街をパトロール中。だが、いつもとは少々違っていた。街中にあふれる、一風変わった宣伝ビラ。ゲーセンで出会った、不気味な青年。生まれて初めて感じた予感らしきものが、確信に変わったとき、彼は走り出す。

「体験版」のポイント

体験版にはかなりのボリュームが収められているが、読み通すのは比較的簡単。ただ、最初の選択を誤ると、桂馬のみならず牛尾政美のシナリオまでバッドエンドにさせてしまうので注意。“大人は放っておく”のが正解だ。その後UFOキャッチャーに手を突っ込んで「つづく」となるが、続きを読むには、牛尾のシナリオに入って、宝石店のシーンで「マー坊とミカリン」というTIPの中からZAPする。その後、正午すぎにゲーセンで女子高生3人組「マチーズ」に会うが、ここでも、あくまでも「少年係」にこだわって“少女は放っておきませう”。彼女たちに話し掛けてしまうと、かなり唐突かつ絶望的なバッドエンドが待っている。

「街」体験版への反響～PART4～

――みんなの感想の続き。サウンドノベルファンじゃない人も注目だ。

●「街」の体験版ありがとうございます。10月発売予定が1月に延びてしまい、がっくり肩を落としていた私にサタマガ“様”がプレゼントを用意。その記事を読み、早速ハガキに力を入れて応募！　そしてGET！　いつも見ているTV番組をけって、いざプレイ!!「く～っ」これだ。まちにまった「街」だ！　元祖チュンソフトのサウンドノベルだ!!　マジメあり、オチャラケあり、あらゆるジャンルであきがこない。これがすべて1つのストーリーなのだから恐れ入る。「弟切草」「かまいたちの夜」以上だと私は思う。単語の解説も読んでいて楽しいし、ザッピングシステムも新鮮。時折、挿入される動画も違和感がまったくなく、「街」の世界に引きずり込まれていく……。そんなこんなで、体験版はすみからすみまでプレイさせていただきました。中村氏、制作スタッフの皆さん、ありがとうございました。そして、ごくろうさまでした（まだ早いですが）。チュンソフトさんのサターン参入はすごくうれしかった。サウンドノベルシリーズ今後も期待しています。

（岐阜県・木村健・17歳）

●体験版「街」をありがとうございました。私の住む宮城県にはデジタルサーカス等のイベントが来ないので、「街」をはじめとする様々なタイトルの映像等が見れなくて残念に思っていた所に、この体験版当選はうれしかったです。この体験版は、私が今までPLAYした中で、ボリュームや面白さが一番良かったと思います。今まで購買意欲に駆られる体験版は少なかったのですが、この「街」はぜひとも買いたいと思います。最初、ザッピングを知らないままPLAYして、あっというまにつづくやENDになっていて、「なんじゃ、これだけかい」と思っていたのですが、ザッピングシステムを知ってからのPLAYが楽しくて、ハラハラしてしまいました。私は今まで、チュンソフトさんのゲームをPLAYしたことがないので、（セガのハードー筋の者なので）新しいメーカーと見ているので、そのメーカーさんがどんなゲームを出してくれるのかが心配でしたが、この体験版で少し安心できました。チュンソフトさんが出してくれるサターンソフトに期待しています。

（福島県・南斗ボム）

気が優しくて、ナサケない男

馬部甚太郎

うまべ　じんたろう／役者歴17年の大部屋俳優。気弱で要領が悪く、とどめに芝居が下手なため、斬られ役から脱せない。牛尾とウリふたつなのは偶然（たぶん）。

その日、彼は

テレビドラマのロケ中。今回は珍しく、ヤクザの組長という大役だ。上手くすれば役者として成功できるきっかけになる。その大事なロケの合間に、突然見知らぬチンピラ風の男が、親しげに話し掛けてきて……。

「体験版」のポイント

ほとんど選択肢もなく、終わり近くまで一気に進めることができる。それだけに、チンピラ・三次とのくだりで、選択肢もなくバッドエンドになってしまった時のショックはデカイ。防ぐには、細井美子のシナリオの中盤、本屋のバイトのシーンで、外出しない選択が必要。でないと、彼女が寄り道して買ったお菓子が三次の手に渡り、それを馬部がパクついて、三次を怪しませてしまうのだ。このシーンの直前に、みちるとの会話で選択肢が出るが、これは無害。

“極道”が染みついた悲しい男

牛尾政美

うしお　まさみ／十数年のヤクザ生活から足を洗って半年。硬派で純情で直情型という性格は、映画に出てくるようなヤクザの理想型そのままだ。周囲への威圧感も、抜けきらない。

その日、彼は

一世一代のプロポーズを決意し、相手の女性が勤める宝石店へ向かう。だが、いざ本人を目の前にしても、グズグズして煮え切らない。そこへ、偶然かつての舎弟が現れ、宝石強盗を始めてしまう。とたんに牛尾もグル扱いされ……。

「体験版」のポイント

いきなり牛尾のシナリオから始めると、必ず最初の交差点のシーンで逮捕され、バッドエンドになってしまうはず。これを防ぐには、あらかじめ雨宮桂馬のシナリオの最初の選択肢で「大人は放っておきませう」を選んでおかなければならない。その後あらためて牛尾のシナリオを始めれば、すんなり先へ進める。その先で、もうひとつの分岐点として、手土産をケーキにするか花にするかという選択肢が現れる。ここでの正解は花。もしケーキを選んで買いに行くと、細井美子が食べ尽くしたせいで待たされ、ようやく宝石店へ着くと強盗に襲われた後。かなり不幸なバッドエンドが待っている。宝石店までたどり着ければ、後は問題なく最後まで読める。

サタマガ＆チュンソフト共同企画！

4コママンガ 似顔絵 募集

審査員は中村光一氏をはじめチュンソフトスタッフたち！

「街」の登場人物をネタにした4コママンガまたは似顔絵を大募集！
作品はチュンソフトのスタッフが審査し、入賞者には下のチュンソフト謹製の賞品などをプレゼント！
いずれも、カラーが理想的。4コママンガの規格は自由。右の作例のようにきちんとコマ割りしてもいいし、単純にハガキを4分割してもいい。4コマでなくたってかまわないぞ。もちろん主人公たちだけでなく、脇役たちをネタにしても全然オッケー。

これが豪華賞品だ

右の特製腕時計は審査員の中村光一、麻野一哉、栖澤広恵（広報担当）の大賞各1名に！詳しくは下だ!!

拡大すると…

▶作例（byチュンソフト）

元が実写だけに、似顔絵部門も熱くなりそうな気がするぞ。個人的に水曜日希望。体験版を持ってる人は、やった人しかわからないネタで攻めるのも有効かも？

【応募先＆締切】作品の内容については上記を参照。最終締め切りは1月末日（当日消印有効）。審査員には上の3名の他、ディレクター賞として、落合信也、毛利昌樹、近藤英明、山崎修、平松正樹各氏が参加。それぞれサイン入りテレカのプレゼントも用意しているぞ。〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「街」4コママンガ係まで。早いモノ有利？　ドンドン送ってね！

12月19日に行われた制作発表会で明らかになったゲームの全パートをさらに詳しく紹介!!

アドベンチャーとレースゲームが見事にドッキングした、全く新しいタイプのゲームである本作。前号で伝えることのできなかった制作発表会の模様と共に、新たに判明した詳しい内容を紹介！

What a hell are you gonna make?
コード・アール

Code R

特報 SPECIAL REPORT!!

●クインテット●4月発売予定●価格未定●レーシングアドベンチャー
●全年齢推奨●１人プレイのみ

完成度 70%

「Code R」制作発表会

次々と出てくる新情報の数々！セガ社内で行われた発表会を完全レポート!!

当日は関係各社が集まり、作品への意気込みや協力内容を語った。また、ベータ版によるテストプレイも実施。開発途中であるものの、斬新なリプレイモードやADX（CRIが開発した新技術、詳細は11月14日号に掲載）による高音質サウンドを体験できた。どこまでのデキになるか期待で胸がふくらんだぞ。

当日配られた特製テレカを3名にプレゼント!!

当日取材陣に配られたテレカを特別にプレゼント!! 希望者は、住所、氏名、年齢、職業、本作への希望を書いて下記住所に応募してね。

橋本　昌哉氏
クインテット代表取締役社長。本作をワールドワイドで販売し目標販売数は50万本と発表。

宮沢　清氏
エッソ石油宣伝販売促進部長。かなり大がかりな協力内容（右ページ）の発表には驚いたぞ。

前田　雅尚氏
セガ　サターン事業部ソフト推進部部長。本作に対する期待の大きさを語っていた。

宮路　洋一氏
ESP代表取締役社長。異業種（エッソ）との新しいプロモーションを成功させたいと語った。

七條　敬重氏
クインテット開発部部長。何より気持ちいい走りをめざし、制作されているそうだ。

テレカプレゼント応募先　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「コードR　テレカプレゼント」係まで

QUINTET Presents Race & Adventure

What a hell are you gonna make? コード・アール Code R

そして、紡がれ始めた物語…これが Code R だっ

What a hell are you gonna make?
コード・アール

レースゲームとアドベンチャーのシンクロが斬新な本作。そのシステムも双方に経過が反映される、新しい試みが盛り込まれている。その内容を紹介しよう。

アドベンチャーパート

アドベンチャーパートは、主にマップ上を移動して、人物と会話をしたり、車のチューンナップなどを行う。このパート中には、時間の経過があり、行くことができる場所も決まってくる。また、時間帯によって発生するイベント、登場する人物が変わってくるらしい。もちろん、峠で出会える人物もそこに行く時間帯によって変化。さらに、女の子たちとの関係によって登場するライバルの対応が変化。といったように、よりマルチなストーリー展開を楽しめる。また、チューンナップの資金を作るためのアルバイトなど、シミュレーション要素も含んでいるぞ。

時間の経過

昼間の時間帯には女の子とのイベントなどが主にセッティングされているらしい。夜には一体どんなイベントが？

左は自室の画面。ウインドウ内の「寝る」は日を進めるものかな？ それとも…。

夜だけ、昼だけにしか登場しないキャラもいるかも？ くまなく巡るしかない!?

発生するイベントが変化

レースパート

主人公が峠最強の走り屋となるため、ライバルにバトルを挑むレースパートは、1人で走る練習走行とライバルのマシンと戦う対戦の2通りになるらしい。ここでは、従来の速さを追求する以外の要素として、コーナリングなどの美しさをポイント化。これは知名度に影響してくるらしい。

もっと速く！ もっと華麗に！

視点は後方、座席の2つの視点以外にも、今までにない、臨場感溢れる視点があるらしい。

リプレイモード

従来のレースゲームにあるそれとはまた違った、ドラマティックで臨場感溢れる演出が施されているリプレイ。レース中とは違った視点で自分のレースを観戦できるのはもちろん、随所でグラフィックがカットイン。美しいテクニックが決まった瞬間には峠に集まったギャラリー達の歓声が、激しいバトルを繰り広げればライバルが叫びを上げる。これでレースがさらに熱くなるはずだ。

レース中では決して見ることのできない車体スレスレのバトルが、迫力の演出で楽しめるぞ。

激しいバトルを

細部までドラマチックに！

他にも新企画が明らかに

前回お知らせした体験版配布の詳細が判明。何と全国2,400のエッソサービスステーションで総数63,000枚を配布するそうだ。その他、レースクイーンとのゲーム大会やサーキットへの招待なども企画中らしい。ん～、盛りだくさんなだけに期待が大きくなってしまう。

まだ間に合う!! ギャラリーボイス募集中

リプレイモードの観客の歓声も募集中だ。テープに思い思いの歓声を録音、住所、氏名、職業、年齢、電話番号を添えて投函だ。採用者には製品版が贈られ、エンディングに名前が載るぞ。

あて先

〒215 神奈川県川崎市麻生区南黒川11-2
株式会社クインテット「コードR」係

〆切は1998年1月30日だ!!

BAROQUE
バロック

特報!! SPECIAL REPORT

完成度80%

●スティング●3月12日発売
●RPG●6,800円
●1人プレイ●全年齢推奨

BAROQUE REPORT 開始

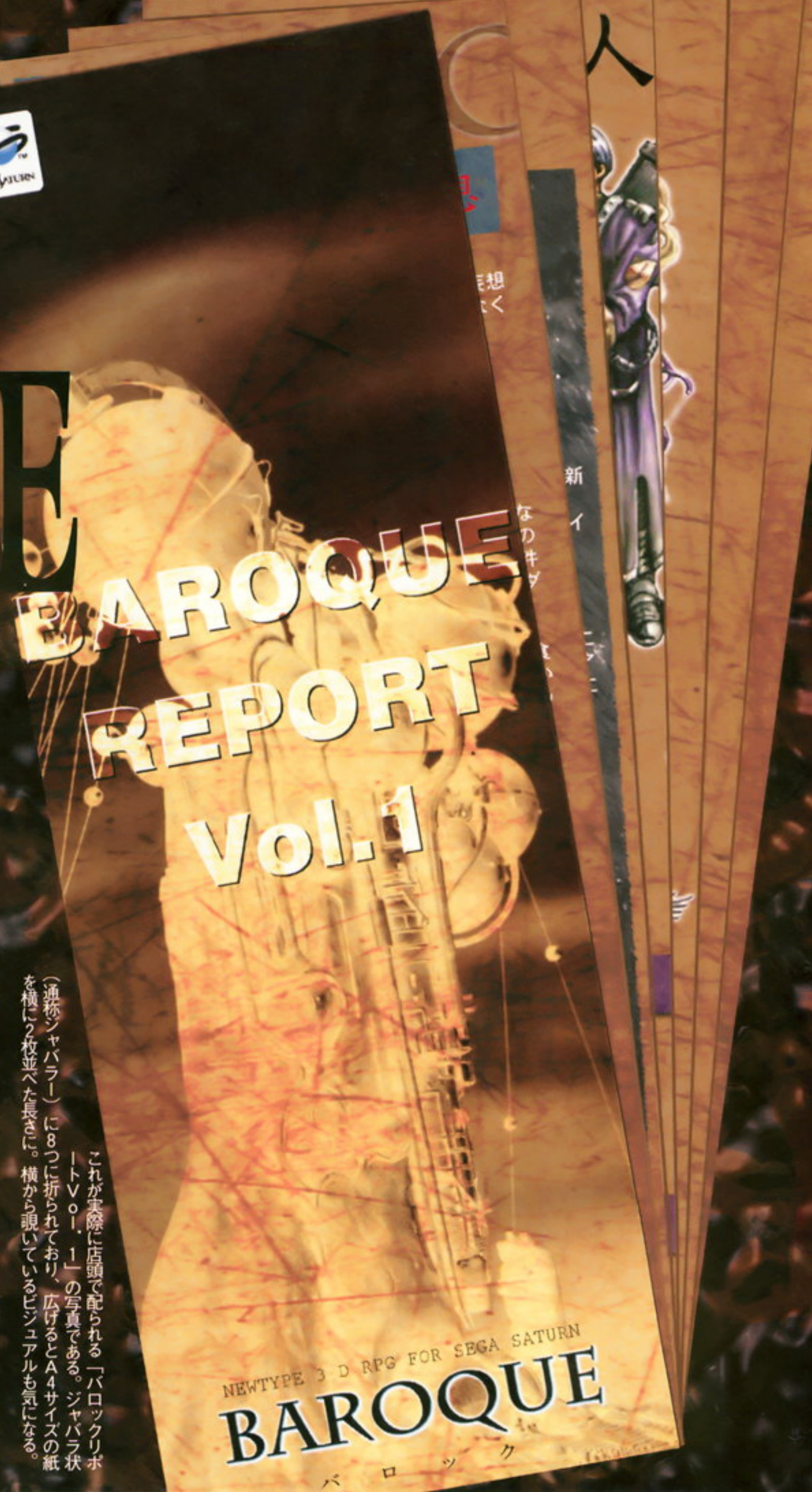
未公開情報の数々をその手に…

完成が待たれる期待の新作RPG「バロック」。今回、発売を前に一大キャンペーンが行われることが明らかになった。その名称は「バロックリポート」。キャンペーン中、Vol. 1～3と全3部の発行が予定されている。

8つに折られたリポートは、雑誌などでは入手できない未公開の情報をはじめ、ユーザー参加型コーナーや開発を行うスティングのすべてなど、マニアックな内容となっている。ファンならぜひとも入手しておきたいアイテムだ。気になるキャンペーンの開始は、1月17日（土）から。入手方法などの詳細については、右のカコミを参照してほしい。そして……。

BAROQUE REPORT Vol.1
NEWTYPE 3 D RPG FOR SEGA SATURN
BAROQUE
バロック

これが実際に店頭で配られる「バロックリポートVol．1」の写真である。ジャバラ状（通称ジャバラー）に8つに折られており、広げるとA4サイズの紙を横に2枚並べた長さに。横から覗いているビジュアルも気になる。

こちらは「リポートVol．1」の裏側の写真である。表紙と鏡映しに描かれた神経塔のビジュアルが印象的だ。あなたも8日後には手にすることができるはず。

「バロック リポート」入手方法

vol.1 店頭で無料配布
記念すべきVol. 1は1月17日（土）よりゲームショップなどの店頭で無料配布される。リポートはなくなり次第配布終了となるので、当日は店頭に急ごう。

vol.2 ソフト同梱のアンケートハガキにて
ゲームに同梱されているアンケートハガキを、3月20～22日に行われるゲームショウの「バロック」ブースに持っていくか、郵送すれば入手できる。

vol.3 vol.1 vol.2を入手した人に
Vol. 3は4月発行を予定している。それまでVol. 1、Vol. 2の両方を入手した全員に郵送される。最終版だけに謎の一部が明かされることも考えられるが？

リポートはさらに続く →

もうひとつのリポート

BAROQUE REPORT /cd data file

前ページで紹介した「バロックリポート」に引き続いて実行されるリポート。それが「CDリポートデータファイル」だ。メインメニュー（このページ中央の写真）から8つの項目を選べば、一足先に「バロック」の世界観を満喫することができる。

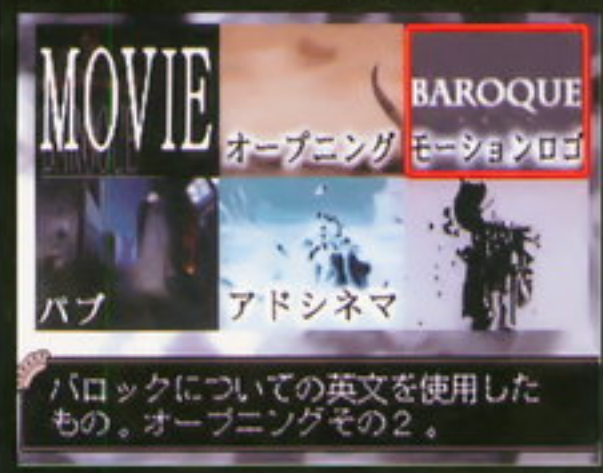
入手方法は「バロックリポートVol.1」に付属されているハガキを送れば、郵送にて無料配布される。注意したいのはソフトの数に限りがある点。絶対ほしい人は早めにハガキをポストに投函しよう。

CRI ADXを使用してのサウンドにも注目

ソフト起動中に流れるサウンドは、CSK総合研究所が開発した音声圧縮方式「CRI ADX Ver.4」で再生されている。ゲーム本編でも採用されるこの新技術は、CD-DA並の音質を圧縮データで再現できるようにしたもの。臨場感のあるサウンドが一足早く体験できる。

■ MOVIE

4編のムービーを収録。ゲーム本編からは以前誌面で紹介したオープニング映像や文字で構成されたもう1つのオープニングが。さらに現在劇場で上映中のCFムービーと、業界関係者向けに制作されたパブ映像も見られる。

バロックについての英文を使用したもの。オープニングその2。

■ 異形　壱

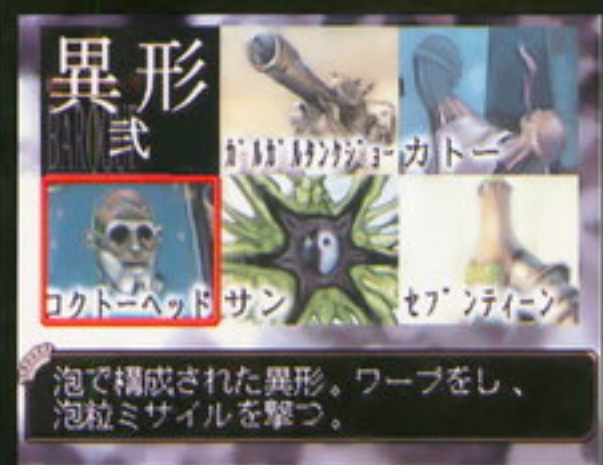
イラストや造形物として制作された異形を、精密に3Dモデリング化。5体の異形の姿を左右180度、自由な方向に回転させながら見ることができる。

メニュー画面なども細部まで、作りこまれている。

このCDデータファイルでしか見られない貴重な映像。

■ 異形　弐

米・イナーシアピクチャーズ社によって描かれた、5体の異形のイラストと設定画が収録されている。もちろんすべての画像が美しいハイレゾリューション画面で表示される。なかにはこれまでに公開されていない異形の姿も。

泡で構成された異形。ワープをし、泡粒ミサイルを撃つ。

MAIN MENU

■ 神経塔

「バロック」の荒廃した世界にそびえ立つ神経塔の外観や、内部の様子を描いたイメージイラストを楽しめる。さらに、内部映像として、実際のゲーム画面のムービーも収録されている。

ゲームのおもな舞台。

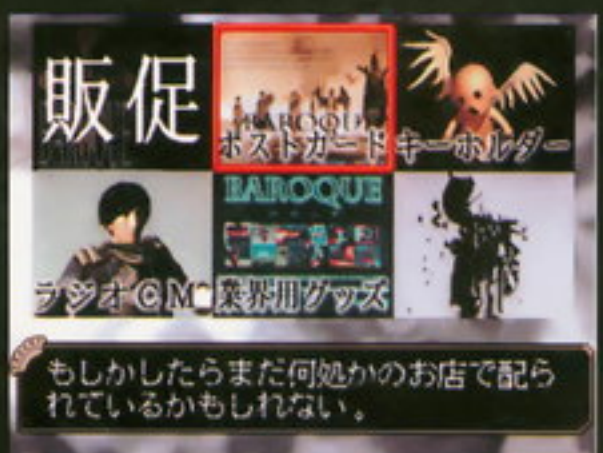
4分割された画面がそれぞれ動く。

■ CHARACTER

5人のキャラクター（主人公、イライザ、アリス、上級天使、天導天使）のイラストを収録。各イラストは、キャラのイメージに合わせて、写真のように美しく加工されている。

■ 販　促

通常目にすることがない、業界関係者への年賀状や暑中見舞いハガキなどのグッズ、ゲームショウなどで配布されたポストカードやリトルのキーホルダーの映像が見られる。さらに、以前流されたラジオCMの3編も完全収録。

もしかしたらまだ何処かのお店で配られているかもしれない。

■ CREDITS

この「CDデータファイル」と「バロック」本編のスタッフクレジットが表示される。すなわち「バロック」を作った人々の名前を見ることができるということだ。米光氏をはじめ、サタマガ読者にはおなじみの名前も随所に。

■ PHOTO

造形作家の鬼頭栄作氏が「バロック」のために作成した主人公や異形の造形物（フィギュア）を収録。その緻密な表現を自らの目で確認してほしい。

ゲームの制作方法も独創的な本作。

新たなる異

ライア

まるで人間と植物が融合したかのような姿をもつ異形。上半身が人、それも髪の毛を振り乱した女性の姿を止めていることが不気味さを強調する。

その攻撃方法は、足元から生えた無数の細かい根を使って、ジリジリと近づいてきたかと思うと、ムチ状の両手を、主人公へと打ちつけてくる（攻撃パターン1）。

また、ライアの恐ろしさはこれだけではない。体から振りまかれる粉を受けてしまうと、すべての敵が美女に見えるようになってしまうのだ（攻撃パターン2）。

攻撃パターン1

身長と同じほどの長さの腕を頭上へと振り上げ、一気に振り下ろす。両腕の先端にかけての“しなり”が勢いのすさまじさを想像させる。

攻撃パターン2

体を左右に揺すったかと思うと、謎の粉（花粉か？）を振りまく。うっかり受けてしまうと、ステータス異常（欲情）状態になる。

アリエス

頭部の飾りのせいか、またはその端正な顔立ちのせいなのか。おぞましさのなかに、どこか高貴な雰囲気を漂わせる……アリエス。

が、その性質や行動は暴君そのもの。見る者の眼をひく巨大な爪は、これまでどれほどの人間を、肉塊へと変貌させてきたことだろう（攻撃パターン1）。

そして、その“高貴さ”のベールがはがれ落ち、おぞましさが頂点に達するとき。それは、もう1つの攻撃手段があらわれるときだ。首の円盤状の部分が後ろに倒れると、中央の穴から謎の黒煙を吐き出しはじめるのだ（攻撃パターン2）。

攻撃パターン1

片手を振り下ろして主人公へと襲いかかる。鋭い爪を備えた太い腕での引っかき行為は、片手とはいえ恐ろしい威力であろう。

攻撃パターン2

首の部分が、なにかのフタのようにパカリと開く。と、今度は黒いガスを噴射。画面の様子からは毒などのステータス異常が想像されるが……。

シン・モニス

神経塔の上層部フロアに登場するシン・モニス。ブヨブヨした体と、それを支えるにはあまりにもアンバランスに細い足は、見た目からの強さをあまり感じさせない。だが、あなどってはいけない。なぜならこの異形は、その長く伸びた口（のようなもの）を使い、主人公のバイタリティを吸い取ろうとしてくるからだ。すべての活力を奪われれば、体力（ヒットポイント）が減り始め、やがては……。

主人公に近づくと、周りの空気とともにバイタリティ（VT）を吸い込んでいく。自らの体を徐々に膨らませていく様子も憎々しい限りだ。

攻撃パターン

形

4つの影

ヨハンナ・キョン

修道士を思わせるフードをまとった2人組。ヨハンナ・キョンの姿を例えるなら、そんなところだろうか。もっとも、背中の筒状のメカが気になるところだが……。宙を浮きながら移動する彼らは、主人公へと直進し、その体をぶつけてくるという原始的な攻撃方法をもつ（攻撃パターン1）。小柄とはいえ、2人分十機械の重さでの体当たりは、驚異の威力だろう。

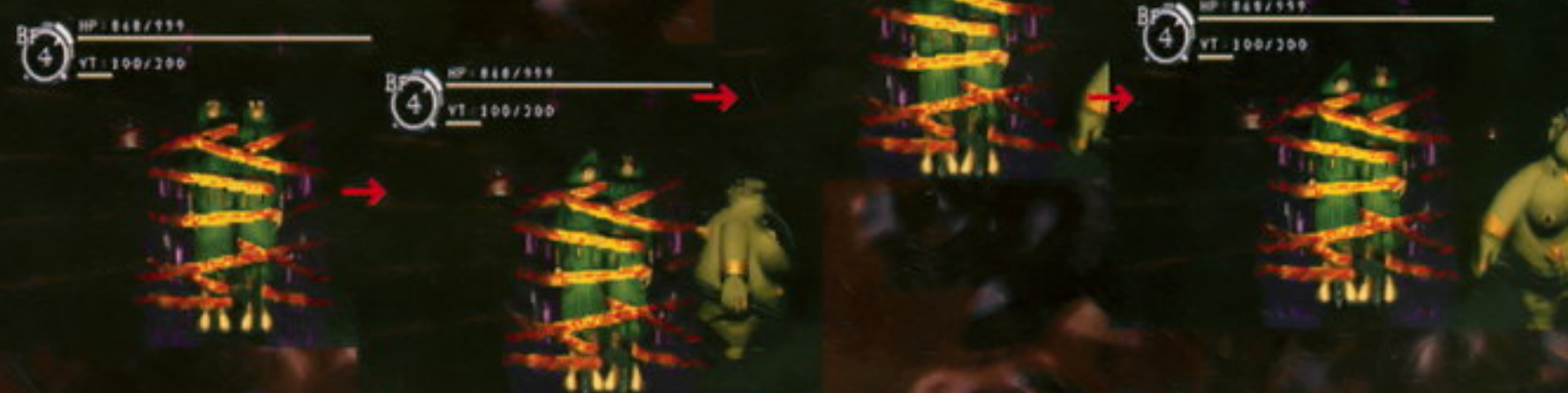
もちろん攻撃手段はそれだけではない。体を交互にユラユラとさせながら、奇声を発するという不思議な行動がそれだ（攻撃パターン2）。この一風変わった攻撃が、主人公にどのような影響をあたえるのか、今はまだ定かでない。

2つの攻撃パターン以外にも、筒から火柱をあげ上昇していく姿も見られた。この行動は？

攻撃パターン1

一気に主人公へと近づくと、その巨体を使って体当たり攻撃を仕掛けてくる。その様子から察すると、移動スピードも素早いように思われる。

攻撃パターン2

フード姿の2人が、ユラユラと交互に揺れながら奇声を発する。背中の機械は、その声を共鳴させ、威力を増大させるためのものなのだろうか。

元の世界を目指して…！

船戸明里先生のコミック・丸々1ページ付き

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

特報 SPECIAL REPORT!!

俺は、どうしても元の世界に戻りたいんだ。

老師の元で修行していた新米洞仙は、とある呪いを受け、この世界から「飛ばされて」しまう。飛ばされた先は、元の世界にそっくりな、だけどどこか異なる平行世界。元の世界に戻るための答えを求めて、若き洞仙の、長い旅が始まる。

- ●ネバーランドカンパニー
- ●1月29日発売●6,800円
- ●ダンジョン育成シミュレーション
- ●全年齢推奨●1人プレイのみ
- ●初回限定版のみ2枚組

洞仙修行 ～平行世界編～

平行世界についてのおさらい

平行世界についてのおさらいは、前回ご紹介いただいたワシ、猿王仙がしてしんぜよう。

今ワシらがおるこの世界（シナリオ1～2）を1本の道とするとな、両脇によく似た無数の道が走っとるんじゃ。これが平行世界（シナリオ3～）じゃな。新米洞仙は、あることが原因で元の道から押し出され、その他の道＝世界を転々と移動していくんじゃよ。

元の世界：シナリオ1 → シナリオ2

平行世界：シナリオ3、シナリオ4、シナリオ5、シナリオ6

時間

カオスシードでは、元の世界は時間に沿って未来へ向かっとる。じゃが、平行世界は区切られとって、各シナリオ＝各平行世界の時間が、1シナリオ分以上進むことはないんじゃ。

ワシは、ここ10年、弟子は取っておらんぞ！

お前さん、誰か強力な術を使うやつと戦ったのか？

老師も別人!?

平行世界 其ノ壱 「仙獣のたまご」

私の名は、神無（カンナ）

そのたまごを守護する者です。

龍脈異常、とか思ったら、龍穴炉に妙なたまごがひっついてたぞ。でも、不思議な仙獣が俺の前に現れて――？

元の世界に帰るなんて言わずここでわしらと暮らさんか？

平行世界の老師の言葉も、すごく嬉しいんだよな。でも俺には元の世界の老師もいるんだ……。

(1)老師

初めて掘った龍穴炉の奥で呪いをかけられた俺は、気がつくと洞天福にいた。いや洞天福!?

見覚えのない寺「武楼庵」。老師も俺を覚えてない！　動転する俺に、修行するかと問う老師。俺は、ありがたく身を寄せることにした。

洞仙も問題じゃが、例の封印球を取り戻す事もお忘れなきよう。

地上じゃ、雷漢って猛将が大僧正に頼まれて仙窟に来るみたいだぜ。でも「封印球」なんて俺の仙窟にあったっけ？

登場人物紹介①

大僧正 DAI-SOHJOH

平行世界の「武楼庵」という寺院の大僧正で、名前は揚刻水（ヨウ＝コクスイ）。普段は柔和だが、洞仙を非常に危険なものと考えている。戦いでは強力な召喚魔法を駆使。魔物を閉じ込めた「封印球」が盗まれたため、雷漢将軍に洞仙の討伐と仙窟内の探索を依頼した。

(2)ふしぎなたまご

あれから3年。この世界で修行を続けていた俺は、老師に言われて、洞天福の龍脈を甦らせに向かった。ところが、掘り始めた仙窟の龍穴炉に変なたまごが！　その直後、響いてきた謎の声。たまごには陽気が必要なので、ふ化するまでここにおいてほしいっていうその声に、俺は……。洞天福一の武人、雷漢将軍も登場するぜ！

イラスト：船戸明里、おおつきべるの

平行世界 其ノ二

「杞人之憂」～きじんのうれい～

(1)老師と王

この世界の洞天福は、王蒼幻って道士に治められてる。こいつ見かけは子どもだけど、俺がこの世界の老師に拾われる前、その老師と勝負して勝ったほどの実力の持ち主。勝負の結果、老師は洞天福から立ち去ることになったという。

(2)激戦…!?

修行を続けて一人前になった俺が、ある日将棋好きな老師の家を訪ねると、机の上に王からの果たし状が残されていた。帰ってこない老師。俺は王と勝負する決心をした――。ちなみに、捜神四郎と公明紅も出てくるみたいだぞ。

王との戦いのため、龍穴炉に仕掛けをする俺。老師でも負けた相手だから、許してくれよな。

登場人物紹介②

王蒼幻

WAN-SOHGEN

平行世界の洞天福を治める道士にして、ゲーム中最強の術士。見かけは子どもだが、転生術で、知識や記憶を前世から引き継いでいる。丁寧な口調とは裏腹に、目的のためには手段を選ばない冷徹さも持つ。10年前、洞仙を恐れる民の要望によって、老師と戦った。

14歳ほどの外見で、膨大な記憶と知識を持つ王は、究極の仙術「天帝陣八極炉」をも使いこなす道士。彼は殺されても死なず、失われた技術や古代遺跡の守護を目的としている。若い洞仙に挑まれて仙窟に侵入。将棋好き。

蒼幻侵入

平行世界 其ノ三

「大地の樹」

(1)大樹と洞仙

俺を助けてくれたこの世界の老師は、南龍の巨木なら元の世界に帰る方法がわかるかもしれない、という。でもその地は弱っており、まずは、大地を甦らせることに。

(2)巡り合い

仙窟を造り始めた俺の前に、2人の女のコが突然現れた。その1人は元の世界で会ったコだったけど、彼女の言うことが俺にはさっぱりわからない。でも幸い、最後には、意見の相違の謎が解けたんで、俺は、そのコと一緒に仙窟を造ることにした。SFC版にはなかった、オリジナルシナリオだぜ！

大地……大地を蘇らせて欲しい。

ヒロイン再び! だけど……?

なんか話が見えないんだよなぁ。この娘は確かに知ってるよ。でも、俺と一緒に仙窟を作ったたって、いつだろう?

それから、あなたが仙窟を作るのを手伝って……

私の事忘れちゃったの!?

!?

元の世界で、彼女を助けたのは覚えてるんだ。でも一緒に戦った覚えはないんだよなぁ。

彼女は、俺のグループに入ってくれる。戦いでは仙術で、俺をサポートしてくれるんだ。

登場人物紹介③

玲蘭

REIRAN

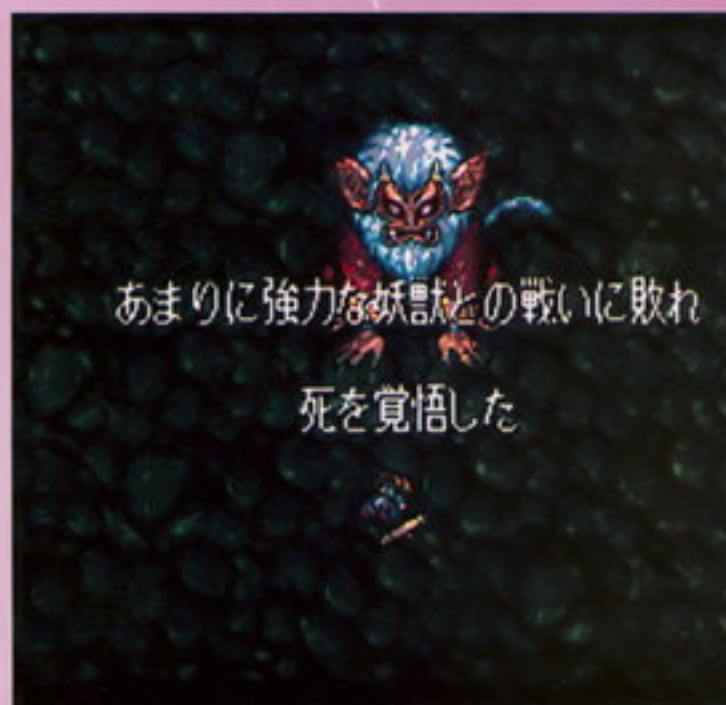
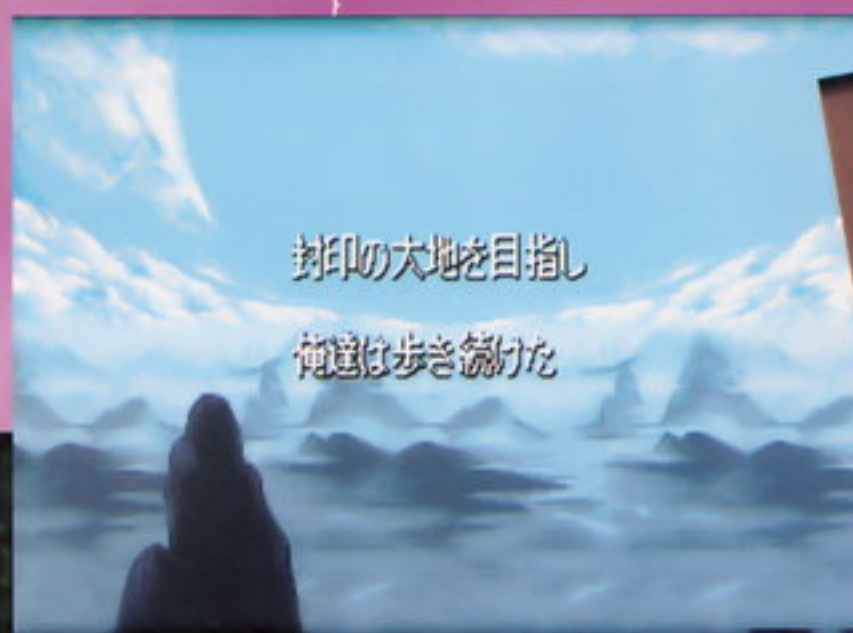
林玲蘭は、招鬼仙術を使う賞金稼ぎ。外見の割に意地が悪く、お金に汚い。「自由気まま」がモットーで、子どもっぽいところもある。

「仙獣のたまご」では敵として登場した玲蘭。今回は、ヒロインに雇われての登場となるのだ。

あーあ、こんなややこしい仕事ひきうけるんじゃなかったわ。

平行世界 其ノ四「封印の門」

(1)部屋神様

平行世界の老師の下で修行をしてた俺は、ある日巨大な妖獣と戦い、死を覚悟した。その時、俺を助けたのは、遠い大地に住む部屋神様たち。部屋神様たちは、滅びかけた封印の地を助けてほしいらしい。俺は、老師や仙獣に見送られ、ついてきた窟子仙や幼龍仙とともに封印の大地へと向かった。

出迎えてくれた部屋神様。本物だと思ったんだけどな。ニセ者って窟子仙が教えてくれるぞ。

(2)封印の大地

歩き続けた俺たちは、部屋神様に出迎えを受けたが、相手はニセ者。仙窟で本物の部屋神にその話をすると、彼らは「封印の内側からの使者」だろうと言う……。封印とは何？

封印の大地に隠された秘密とは？

カオスシードファンのつくる

ダンジョンジャーナル

あ、はぴーにゅーいやー。今年はいよいよカオスシードの発売じゃな。DGJも熱く行くとするかの!

北海道／安藤　なつさん

これはまた、可愛い主人公とヒロインじゃの。サターンでは2人の接点も増えたようじゃから、楽しんでほしいもんじゃ。

愛知県／浅魔　悠さん

楽しそうなヒロインが気に入ったんじゃが、手に持っとるのは桃マンかのぅ？　サターン版は手に入れ損なわんようにな。

船戸嬢の絵が大好きとか。今回のコミックは丸1ページ、さらに次回も掲載予定じゃから待っててくれんかの。ところで、……主人公の後ろから覗いとるのは……ワシかな？……。

神奈川県／持田 真由美さん

風水画廊

繊細な線と、ヒロインの服の模様の細かさには脱帽じゃ。発売日は延びてしもうたが、もうしばらくの辛抱じゃからな。

東京都／有澤 みさぎさん

神奈川県／W I Rさん

SFC版プレイ時の回想シーンだそうじゃな。強く育てた仙獣は頼もしいが、時には思わぬほどの働きをするからのぅ。

一筆啓上

SFC版、空き地が1マスもなく、LV以外の数値がほぼカウンターストップ(999)のマップを作りました。東京都/BDE さん
──証拠のビデオを見さしてもらったんじゃが、本当にすごいのぅ！　ビデオはネバーランドカンパニーに送らせてもらうぞ。

あて先

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ダンジョンジャーナル」係まで

今回のDGJでは風水画廊を大きく扱ってみたが、どうかの？　文章投稿も含め、初掲載の方には豆本1号、2回目の方には豆本2号を送らせてもらうからの。──そうそう、忘れるところじゃった。長い間発表せんで申し訳ない。昨年募集したプレゼントの当選者も、今回一気に発表じゃ！

当選者の大発表じゃ!!

船戸明里先生同人誌「風水回廊記」5名

- 東京都／高島剛　佐原杏奈
- 新潟県／小柳恵子
- 埼玉県／清水大介
- 愛知県／永井圭司

船戸明里先生同人誌「JAMjar」5名

- 東京都／関佑介
- 京都府／井口壮
- 千葉県／五十嵐潤
- 宮城県／江戸明
- 大阪府／川西馨

カオスシードポスター 5名

- 東京都／佐久間誠　須藤嘉一
- 福島県／佐藤進
- 千葉県／小川祥子
- 岡山県／松本丈二郎

豆本第2弾プレゼント 50名

・愛知県／浅井恵子　高木祐哉　村田和律　渡邊啓介　・青森県／佐々木通子　・茨城県／飯泉一男　・愛媛県／水沼和博　・大阪府／川西馨　中西正昭　福屋大作　山田博　・神奈川県／石村淳　岡宮真司　甲斐政彦　角田亜希子　関拓道　・岐阜県／松嶋和代　・京都府／上枝道正　西澤幸樹　橋本光治　吉岡直哉　・群馬県／鈴木純一　・埼玉県／津田直記　・静岡県／浅井春乃　・千葉県／金子俊介　・東京都／谷内篤史　中村匡宏　早川怜奈　林真幸　森田秀治　・鳥取県／飯田浩之　村上俊一　・新潟県／花房庸子　馬場ゆたか　・兵庫県／谷千香　内藤光貴　山口優子　・広島県／富田正樹　・福岡県／田中留美　三上容子　・北海道／池田緒理絵　石川康之　深谷晃生　三浦志信　・三重県／山名博文　・宮城県／飯渕久　江戸明　桜井みゆき　・山梨県／長谷部直樹　・和歌山県／小原義久

※以上、敬称は失礼ながら省略させてもらった。急いで発送しようと思っておるのじゃが、もうすこ～しばかり、待っててくれよの。もし、1カ月以上たっても賞品が到着しない場合は、問い合わせてみてくれ。今後も、もうしばらくはこのダンジョンジャーナルを続けていくつもりじゃから、これからも投稿を待っておるぞ。

偽 洞仙日記 前

まんが 船戸明里

ごめん
ください
ごめん
ください

洞仙様ぁ
お客人ですぅ

○HKの集金人なら
帰ってもらいなさい!

ぺこり

お初にお目に
かかります
私は王蒼幻

洞天福の
道士です

うわーひいきだー

……払って
なかったン
ですか

ぎゃーーーーッ

いつのまに!?

さて取り出したるは
ガセサターンマガジン!!

どきー

ズバー

わぁ
びっくりした!!

……前人気
ランキングに

入ってません

何が?

「仙窟活龍大戦
カオスシード」が!!
ですッ

ヒェ〜ッ

王さん
ネタが
ヤバすぎ!!

そんな調子だから
アナタ本編で
「声なし」なんですよ

ズバッ

ズキッ

カッ関係
ないじゃん!!

オマケCDじゃ
しゃべるもん!!

という訳で
「めざせ100万本計画」
ですが

なっなんか
すごいですよ
洞仙様

俺「めざせ1万本」……

壱 師匠 20代に
若返り大作戦!!

※ワンレン

おー

ギャー

サイテー

弐 ライバルに
悪徳仙人(注・美男)
追加!!

おおー

スゴクイヤだ

ヘッフンドシ

参 ヒロイン
死亡!!

ギャー

イケます
百万本!!

NO

プレイヤー的に
マズイって!!

ん〜

商業的に
オッケーです

前例も
あります

らんらら〜ん

ヒロインの
運命やいかに!?

つづく

発売2週間前
ソロ・クライシスの

裏の世界は

ソロ・ク

ついに神は悪魔を打ち倒すため

発売直前となる今回は、今までのおさらいの意味を込めて、「ソロ・クライシス」の魅力を徹底紹介していくぞ。コダワリのコラムも掲載。見逃すな！

魅力その1 物語・システム

表裏一体の神と悪魔の世界

昔、大地が「本来の姿」であった頃、まだ数少ない人間たちは大地と共に繁栄し、神に感謝し、神はその心に応え、大地と人々に祝福の奇跡を与えていた。しかし、いつしか人々の心は汚れ、争いを始めるようになった。嘆き悲しんだ神は、世界を2つにわけ、心正しき人間を表の世界に、汚れた心の人間を裏の世界に住まわせた……。

「ソロ・クライシス」は、表裏一体のこの世界で、魔物の魂が住みついた裏の世界の人間を救うべく、裏の世界の統治者である悪魔を倒すために戦うことが目的なのだ。

表の世界

裏の世界

魅力その2 奇跡

表の世界の神であるプレイヤーは、自分のシモベを助け、悪魔のシモベを倒すために、数々の「奇跡」を行使することができる。しかし、奇跡を行使するにはSPと呼ばれる人間たちの信仰心が必要であり、これを得るためには建物を建築し、人口を増やさなくてはならないのだ。

陥没
隆起
降雨
太陽
突風
地震
稲妻
隕石

大
使用頻度
小

隆起 土地の高さを一段上げる。連動して、裏の大地が一段下がる。

陥没 土地の高さを一段下げる。連動して、裏の大地が一段上がる。

太陽 土地に陽の光を当て、雪原→湿原→草原の順に変化させる。

降雨 雨を降らせ、砂漠を草原に変える。火を消すのにも使える。

突風 突風で、小さな家を壊したり火を燃え広がらせたりできる。

稲妻 稲妻で、家や木を燃やしたり岩を破壊することができる。

地震 地震を起こし、周囲の地形をめちゃくちゃにする。

隕石 巨大な隕石を落とし、大地に穴をあけ、表と裏の世界をつなぐ。

魅力その3 魔物語（まものご）

人間に備わっている学習能力

裏の世界へと追いやられた人間たちは、神を呪い、その心は悪魔を生み出した。悪魔は、裏の世界の人間を醜い魔物に変え、神の声が届かぬように邪悪な魂の言葉を与えた……。

裏の世界の悪魔と魔物たちは、「魔物語」という表の世界とは異なった言語を使う。表の世界の人間たちは、裏の世界から聞こえてくる魔物語を解読しようと辞書を作ることにした。

辞書の登録

魔物語をたくさん解読し、裏世界の情報を得ることができれば、作戦が立てやすくなるぞ。

魅力を再検証!!

澄んだ心の人々が住む世界から

次第にその心を病んでいった

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 100%

●クインテット
●1月22日発売●5,800円
●シミュレーションゲーム
●全年齢推奨
●1人プレイのみ

魅力その4 クラスチェンジ

戦略にあったクラスチェンジを

神は、1つのマップをクリアするたびにシモベの中で1人だけをクラスチェンジさせ、強くすることができる。キャラクターには職業が設定されていて、どの職業をクラスチェンジさせたかで、その後の展開が大きく左右されることになる。

クラスチェンジ	
指導者	◆族長→指導者→救世主
戦士	◆戦士→剣士→騎士
弓兵	◆狩人→弓兵→狙撃手
工民	◆工夫→工民→名工
僧侶	◆祈祷師→司祭→司教
魔法使い	◆呪術師→魔術師→魔道師

魅力その5 神の戦術

戦いは華麗に美しく

やはり、戦いというものはスマートで美しくなければならない。総力戦のような泥沼の戦いは、みっともないので極力避けていきたい。それに、シモベが死んだらかわいそうだしね。被害は最小限に。

美しく勝利するために

●魔物語を翻訳して敵の作戦を知ろう
●悪魔側のSPを減らせ

堀

ピンチ!!

魔物に神殿を襲撃され、敵との間の土地を陥没させ堀を造り、進攻を阻んでいるところ。

また別の使い方として、堀を挟んで弓兵や魔法使いなどの遠距離から攻撃できるシモベで攻撃するのもいい。

神殿直行

敵の神殿の真下付近にシモベの指導者を進軍させ、そこに奇跡で隕石を落とす。そして、その穴から指導者を侵入させ、敵の神殿を攻撃するというもの。突然の攻撃に敵も驚くはずだ。

この隕石であいた穴から指導者を進軍させるのだが、ここでちょっと注意すべきことがある。敵の神殿に攻撃を加えてしまうと……。

周りにいる魔物がすべて寄ってくるので、一気にカタをつける必要があることを忘れずに。

素早く決着(ケリ)をつけろ!!

魅力その6 悪魔の戦術

ここで説明することは、前述した魔物語のところと関連付けてみてほしい。魔物語を理解し、辞書を完成させていくことで、敵の作戦を知り、対処することができるからだ。基本的に魔物側は、ステージごとに決められた作戦に則って行動している。その作戦をどうやって入手するかが問題で、戦略情報に関しては、どこでも聞けるというものではなく、マップの特定区域（作戦会議場？）でないと聞くことはできないのだ。その場所を探し当てるのも楽しみの1つ。もしも、敵の作戦の入手に成功したならば、そのステージはプレイヤーにとって大いに有利に進められるはずである。攻撃相手のいない戦士たちには、移動のたびに裏側の音を聞かせておこう。

STAGE 1「魔物の王は表側へ進攻する 敵の神殿破壊で我々の勝利だ」

これは要注意である。上の文の通り、魔物の王（敵指導者）が表側に進行して、神側の神殿を叩こうとしているのである。急いで戦士たちを守りに向かわせ、たどり着く前に指導者を倒すか、敵の神殿を壊せ。

ついに敵の指導者が表の世界に出てきた！

神殿が危ない！

こうなったらかなりまずい。急いで戦士たちを呼び戻せ！

STAGE 1「裏側の大地を建物で満たせ」

これは特に注意する必要はない。魔物側もゲーム開始当初は建物が少ないので、神側同様に、まずSP補充のために建物を建築しているのである。しかし、後々のことを考えて、こちらのSPがある程度溜まったら、隆起や陥没で壊してしまうのがいいぞ。

建築しまくる

魔物たち

こんなの無視してもいい？ いや、そんなことはないぞ。

STAGE 2「人間の住居の裏側に建築し 敵の建物を破壊しろ」

これは、かなり意地悪な作戦である。こちらが建築した建物の裏に建物を建築しろ、というものなのだ。おかげでこちらの建物が次々と裏から破壊されてしまい、SPがなかなか溜まらないのだ。対応策としては、レベルの高い建物を建築できる指導者をうまく利用（敵の工兵はレベル1なので、裏に建築されても、指導者の建てたレベル3の建物は破壊できない）したり、こちらが建築する際に、密集させずにまばらに建築するといったところが挙げられる。

建物がどんどん破壊されてしまうと、相手の思うつぼになってしまうので、SPが溜まりにくくなり、すぐにフォローしよう。

裏から破壊!!

STAGE 3「魔物は東の大地の穴へ進攻しろ」

「大地の穴」とは、表の世界と裏の世界をつなぐワープゲートのこと。ということは、こちら側も戦士たちをワープゲートに向かわせれば、敵の戦士たちと遭遇し戦闘開始となるわけである。あらかじめ、ゲートの周りに建物を建てておいて、魔物の体力を削っていく作戦などが有効になってくる。

待ち構えろ！

こんな感じで、ゲート付近は大規模な戦闘状態に。素早く工兵にゲートの周囲に建物を建築させとこう。

STAGE 3「魔物の王は敵の神殿の裏側に進攻し 我々は一気に勝利する」

前述の「魔物は東の大地へ進攻しろ」を頼りに、戦士たちを神殿から遠ざけてしまっていたら、この戦略の対応が難しくなるのがわかるかな？敵は先の戦略で、神側の戦士たちをワープゲート付近におびき出し、神殿の防御が手薄になったところで、強襲を仕掛けてくるつもりなのだ。魔物の戦略には、こういった「騙し」の要素が含まれている場合があるぞ。

まずい、急いで戦士たちを集結させろ！

死守するのだ！

魔物の戦略情報を入手して、戦いを有利に運ぶのだ!!

STAGE X「表側を人間の死体で満たせ」

魔物の戦略の中にはこういった怖いものもある。魔物たちは、自分たちのHPがなくなって、死ぬまで戦いを挑みつづけてくるはずである。死を恐れない奴ほど怖いものはない。

戦略通り、わらわら表の世界に出てくる魔物たちと、迎え撃つ戦士。

こうなったら、こっちも「裏側を魔物の死体で満たせ」だ!

STAGE X「湿地と水辺の人間を水没で殺せ」

「ソロ・クラ」の世界では、水没はある意味、一番怖い攻撃である。たとえHPが残っていても、ターン内に救助できなければ行動不能になってしまうのだ。救助のために、SPの残りには十分な注意が必要だぞ。

溺れる……

溺れている間は、防御力が下がり大ダメージ必至。

ちょっと一息COLUMN

ここいらでちょっと休憩しましょう。このコラムを読んでくれてる人は、「ソロ・クライシス」に少しでも興味を持った人たちなのかな? そうならぜひ、プレイしてみてほしいな。一見、某ポ○ュラスのように神が奇跡を起こして、世界を繁栄させていく……っぽく見えるけど、実は違うしね。

シモベと呼ばれるキャラクターをタクティカルシミュレーションの要領で動かし、敵である悪魔・魔物を倒す。それに、神の奇跡という要素がブレンドされ、かなり自由度が高く、戦略性のあるゲームに仕上がっているのだ。魔物の中には人間に戻り、改心し、仲間になってくれる人間もいる。こんなちょっぴりドラマティックなところもおすすめだよ。

STAGE X「人間の建物を地震で破壊する神の奇跡の力を殺せ」

建物はSPの源である。その建物を地震で破壊されるのだから、こちら側としてはたまったものではない。被害を最小限に食い止めるためには、建物の建築場所を密集させないで、マップの四方にバランスよく建築するのが理想。が、実際は樹木が茂っていたり、深い海のようになっていて、開拓に手間取ったりするので思い通りにはいかないのだ。一番いいのは、相手に地震を起こすほどのSPを溜めさせないこと。隆起や陥没の影響を受けなくなるほどのレベルの高い建物になるまで相手側の建物を壊し、SPが溜まるのを妨害できればいうことなしなのだが……。

せっかく建てたのに…

STAGE X「一気に人間の王を殺せ、我々の勝利はすぐそこだ」

「人間の王」とは、もちろん指導者のことである。これは、こちらの指導者に敵の目標が一気に集中することである。だからといって、指導者によってたかって攻撃してくるわけではなく、ある、とんでもない攻撃を仕掛けてくるのだが……、それがどういう攻撃なのかは実際に見てほしい。

隕石

突然、こちら側の指導者の真下に穴が空いたかと思うと……。

なんとその穴に、裏側から敵が入り込んできたのだ。

その敵が表に出てきたということは、神側指導者は?

結果、裏の世界に強制的に「誘拐」されてしまった。

指導係が誘拐された!!

そして、表の世界には魔物が出てくるようになってしまった。

いきなり裏の世界に「誘拐」され、攻撃を受けるハメに。

絶体絶命!?

ついに明かされた3本目のシナリオ

特報!! SPECIAL REPORT
完成度100%

金田一少年の事件簿
星見島 悲しみの復讐鬼

●ハドソン●1998年1月15日発売
●5,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

「金田一少年の事件簿」なのに、主役は金田一一じゃない。そんな斬新な企画の元にサターン版は完成した。これまで記事中では2本のシナリオを紹介してきたが、じつはさらにもう1本、隠されたシナリオがあることが判明した。しかもその主役は“金田一一”なのだ！

はじめ
「もうワルあがきはやめるんだ！」

3番目の主役はもちろん金田一少年だ!!

汚いスキャンダルのワナにはまり、トップアイドルとしての地位と信頼できるマネージャーを失った桂木なお。星見島に伝わる財宝伝説にまつわるペンダントのため、最愛のフィアンセを殺された阿佐桐卓也。サターン版「金田一少年の事件簿」は、この2人がそれぞれに復讐を計画し、警察や金田一少年の推理や追求をかいくぐって目的を達成させるというゲームだ。要するにサターン版をクリアするということは、金田一少年が解決できない事件に直面する、ということになる。それはそれで新鮮ではあるが、やはりファンなら主役が活躍する場面も見たいのが心情。そこで3本目のシナリオの登場となるわけだ。隠しシナリオといってはいるが、体裁はあくまで“おまけ”。これまでのゲームのようなグラフィックはないし、声も聞こえない。テキストのみの非常にサッパリとした画面だが、よく読めばそれがいかに“金田一テイスト”にあふれているかわかるだろう。本編中ではプレイヤーの復讐を妨げる金田一少年だったが、彼が今回の“星見島ツアー”でどんな風に考え、そして行動していたか。表示されるテキストを読むだけで、それが手に取るようにわかるのだ。オチャメな選択肢や、少年らしい言動など、マンガやアニメの金田一少年となんら変わることのない姿を見ることができるぞ。

注意
このシナリオは、推理を楽しむゲームではなく、単なるオマケです。
よって、『絵』も『音』も出ません。

テキストだけだが、ボリュームは相当あるぞ。

『金田一少年の夏の体験告白』…
いや、『金田一少年の同年齢』
『金田一少年の熱い吐息』…

文章はあちこちでお笑い路線に走る傾向が!?

Aこの『歌詞』が『声明文』では、
と思ったからだ…
Bこの『歌詞』が『犯行予告』
と思ったからだ…

ゲームを遊ばないとわからない選択も出現。

出現条件は復讐の完結

では一体どうすれば3本目のシナリオを遊ぶことができるのか？ 答えは簡単。金田一少年が後日談として星見島の事件を語るのだから、その事件の主役である2人がキッチリと目標を達成すればいい。要するに、桂木なおと阿佐桐卓也、2人の主人公の真のエンディングを見ればいいわけだ。だが、あの金田一少年ですら解決できなかった事件にしなければ、復讐は達成できない。もちろんそれは生半可なことではない。なぜならこのゲームには、2人のシナリオを合わせると、真のエンディング以外にもバッドエンディングが80以上も用意されているのだ。これは犯行を最後までやり遂げることの難しさを、プレイヤーに再確認させる数字といっていいだろう。とにかく、それぞれのシナリオの随所に散りばめられたバッドエンディングへの選択肢を、キチンと回避して先へと進むこと。それがクリアへの第一歩となる。まずは金田一少年を敵として考え、どうすれば犯行を知られることなく復讐できるのか、つねにそれを頭に入れ、冷静沈着に行動することだ。天才少年を打ち負かせた者だけが、彼の現場での行動を“読む”ことができるのだ。まずはクリアを目指せ！

～DATA FILE～ EXIT
カートリッジRAM
DATA1 DATA2 DATA3
桂木なお 12/19 16:10
コンプリート
阿佐桐卓也 12/19 16:18
コンプリート

2人のセーブデータに“コンプリート”の表示がでれば、おまけを見られる資格を得たことになるのだ。

孝志
「ウッ………」

いつ、どこで、誰を、どう殺すか？ 慎重にも慎重を重ねて復讐を実行していこう。

惨劇の舞台 星見島に伝わる秘宝伝説を追え！

星見島全景と地図

小笠原諸島に浮かぶ小さな孤島、それが“星見島”だ。周囲を南海の澄んだ海が囲み、島内にはまだ手付かずの自然も残っている。今回オープンするクラブハウスは島の南の開けた場所に建設された。客船の発着する港に、沖を航海する船の安全を守る灯台もすぐそばだ。また島の北部には素晴らしい景観を楽しめる吊り橋がある。今回のツアーを皮切りに、さらに各種施設が建設予定となっている。

崖
吊り橋
クラブハウス
燈台
港

どんな宝物があるのか？

なおと卓也が復讐を実行する場所に選んだ島“星見島”。昼でも星が見えるという不思議な伝説が残るこの島のどこかに、今も財宝が眠っているという噂がある。財宝の存在自体は遥か昔からささやかれているようだが、では実際にお宝はなんなのだろうか？ 古来より、日本で見つかる財宝と言えば“埋蔵金”がほとんどだ。だがそれはあくまで本土での話。いくら当時の戦国武将でも、わざわざ小笠原の島々まで貴重な金塊を運んで来るとは思えない。とすれば、一体何が“秘宝”として眠っているのか。事実、この秘宝を巡ってすでに殺人まで起きている。それは平凡な人生を歩む人々の運命をも変える“何か”なのだ。

剣持
「なんだ、この『ペンダント』は？」

何気ないアイテムが島の秘宝伝説を裏付ける証拠になるかもしれないのだ！

アイツらは『財宝』が目的
だったんだ！！

星見島に伝わる財宝伝説は、特に卓也のシナリオに色濃く反映されてくるぞ。

秘宝にまつわる4つのキーワード

星見島に伝わる秘宝にはいろいろな角度からアプローチができる。ここではそのなかから4つのキーワードを選んで紹介していくぞ。

阿佐桐家

血の宿命

阿佐桐卓也は代々星見島で暮らしている家の出身だ。卓也自身はそれほど秘宝伝説を信じているわけではないが、今回この島をリゾート化する理由の何割かは“財宝の発見”があったかもしれない。また卓也の母と結婚して阿佐桐家の人間となった阿佐桐剛は、古くから家に使えている久堂進という年寄りからその伝説を聞き、財宝探しに夢中になっているという情報もある。要注意人物といえるだろう。

ただ、『阿佐桐家の財産』が
目当てで、アイツは『母さん』と
結婚したんだ…

卓也の目に映る父・剛は、金のためならなんでもする強欲な男だった。はたして真相や、いかに。

剛
「アナタ方にとやかく言われる
筋合いは無い！」

高飛車な物言いがカンにさわる男だ。医者らしいが性格は自己中心的で、最悪の部類に入る。

欲に駆られる者

財宝と言えば、一獲千金を思い浮かべる人も多いだろう。ゲームに登場する人物の中にも、財宝を発見して金持ちになろうと企んでいる奴らがいる。なかにはそのために人を殺すことをまったく躊躇しない物騒な連中もいるのだ。しかも残念なことに、そういう人たちの行動に巻き込まれ、何も悪いことをしていないのに死んでいく人間もいる。それが阿佐桐卓也の婚約者、立花由布だった……。

本当にそこに宝物があるかどうかもわからないのに、人を殺人へと駆り立ててしまう“力”。その目に見えない狂気のようなものに突き動かされて、血が血を呼び、悲しみがさらなる悲しみを生み出していく。星見島に眠ると言われる秘宝を探す人々。阿佐桐卓也にとって復讐すべき本当の相手は、“秘宝”そのものかもしれない。

卓也
「おおかた、『宝』に目が
くらんだんだろう…」

男A
「なんでも、この『ペンダント』には、
『財宝』のありかが、隠されてる
らしいぜ…」

フィアンセの由布の家で偶然聞けた男たちの会話。やはり財宝目当てのようだ。

伝説

時は語る

星見島には昔から島に伝わる数え歌がある。

「一つ、人の眠る時。二つ、船の着く時。三つ、水をあびる時。四つ、夜空をあおぐ時。五つ、祝に騒ぐ時。六つ、むなしくあおる時。七つ、納戸をあさる時。八つ、八千代に星が見える。九つ、ここが『星見島』。」

いつでも星が見える島のことを唄った歌らしいが、偶然にも事件はこの数え歌のとおりに犠牲者を出していく。しかし昔から島に伝わるということは、この歌自体に財宝にかかわるヒントがあるのかもしれないぞ。

卓也
「あの『星見島』が『財宝』が
隠されているっていう、
『言い伝えの島』なんだ」

阿佐桐家に伝わる財宝伝説。卓也はそれを母に聞かされて育ったようだ。その秘宝が眠るのが星見島となる。

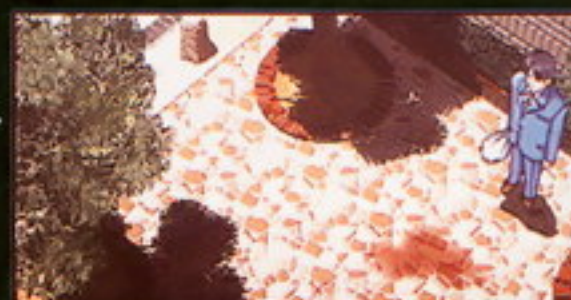
明智
「『魔鏡』ですよ…」

魔鏡の存在が明らかになったとき、島に伝わる伝説の財宝の在処がハッキリする。こうなるとゲームももはや終盤戦に突入となる。

トレジャーハンター

すべての始まりにして終わり

ペンダント

阿佐桐卓也が婚約者の立花由布にプレゼントしたペンダント。それは卓也の母が残した形見の品だった。しかもそのペンダントには星見島に眠る財宝の場所が記されているという。卓也としては結婚前のちょっとしたプレゼントのつもりだった。だが、そのペンダントのせいで由布が死んだのだとわかると、その伝説が本当だと確信するようになる。だが卓也は財宝などに目は向けない。欲に目が眩んだ愚か者に罰を加えるだけだ！

俺は、『由布』が『自殺』した
現場に立ちすくんでいた…

由布
「変わった『ペンダント』ね…」

良かれと思ってプレゼントしたペンダントがきっかけでフィアンセを殺されるとは、卓也も夢にも思わなかっただろう。だが、それだけに犯人に対する復讐の心は抑え切れない。自分のせいで死んだ由布の仇を取るため、欲望に負けた犯人に鉄槌を食らわすのだ！

Serina

恋も仕事も

恋愛シミュレーションに職業選択の要素を取り入れた「ドリーム・ジェネレーション」。今回は登場する女の子たちの、お正月ならではの艶姿をお披露目!

A HAPPY NEW YEAR!

Shizuo

Rina

Dream Generation
ドリーム・ジェネレーション

★★★ 恋か? 仕事か!?… ★★★

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 70%

- メサイヤ ● 3月発売予定
- 6,300円
- 恋愛&職業選択SLG
- 全年齢推奨

いいけれど……

恋と仕事のサクセスへ向けて着実なレベルアップあるのみ

　主人公（プレイヤー）六条虎之助は高校を卒業し、1年後同窓会でクラスメイトたちと再会する。そこで出会った魅力あふれる女の子たちと、将来の夢を語り合い、1年後の再会を約束した。
　ゲームはその翌日から始まる。平日は週の頭にスケジュールを立て、仕事や勉強、時には休養をとったりする。土曜は、仕事や女の子たちとの出会いをマップを移動しながら探すという、いわば情報収集の日。また、平日に頑張った成果がわかる日でもある。そして日曜は、お待ちかねのデートだ。デート先で女の子と会って行き先を決定。ちなみに、時間が許す（良心が？）限り何人とでもデートできるぞ。

お正月はひと休み♥

将来の夢にむけてレッツ驀進！　恋と仕事のサクセスへの道は遠い……。

Kyoko

Yukako

悪い宇宙人はエンジェルソードでお仕置きよ!!

ひみつ戦隊メタモルV

特報!! SPECIAL REPORT

●毎日コミュニケーションズ
●'98年4月発売予定●5,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

「ひみつ戦隊メタモルV」は、5人の女の子たちがそれぞれ代理宇宙刑事に変身して、宇宙からやって来た侵略者たち相手に大活躍するという、TVアニメそのままのノリのアドベンチャーだ。今回はそのゲームシステムを詳しく紹介するぞ。

感情移入システム「ALIS」で君だけの物語(ストーリー)を楽しもう

プレイヤーは新条咲慧（しんじょうさきえ）として、仲間たちとコミュニケーションを取りながらゲームを進めていく。新機軸の「ALIS」とは、選択肢を選びながら進む従来のアドベンチャーと異なり、状況に応じてキャラの感情を選択しながら物語を進めるシステム。これによって、TVアニメを見ているような、スムーズなストーリー進行が可能になった。

「ALIS」シーン以外にも、会話の途中で感情を入力するシーンがある。見るだけの会話シーンから、参加するタイプの会話シーンへ。遊びごころがいっぱい盛り込まれているのだ。

リーダーとしてふさわしい行動で信頼度UP!

新条咲慧（メタモルレッド）は、リーダーとして他の4人を引っ張っていくのが重要な役目。リーダーらしい行動を取らないと、信頼を失ってしまううえに、宇宙人との戦闘時に不利な展開になってしまう。その場の状況に応じて、常に最適な感情になるよう心がければ、他のメンバーの信頼度がみるみる上がっていくぞ。

一緒に行動するキャラを選ぼう。積極的に信頼を積み重ねていこう。

このマークが目印だ

シナリオ途中で、主人公・咲慧の上にマークが点灯する時がある。これがALIS（アリス）だ。

①"冷静"を選択する

ALISタイミングになったら、方向ボタンを入力することによって、咲慧の感情を決定しよう。左を入力すると冷静な対応。初対面でオドオドしているもえ子には、ゆっくり話そ。

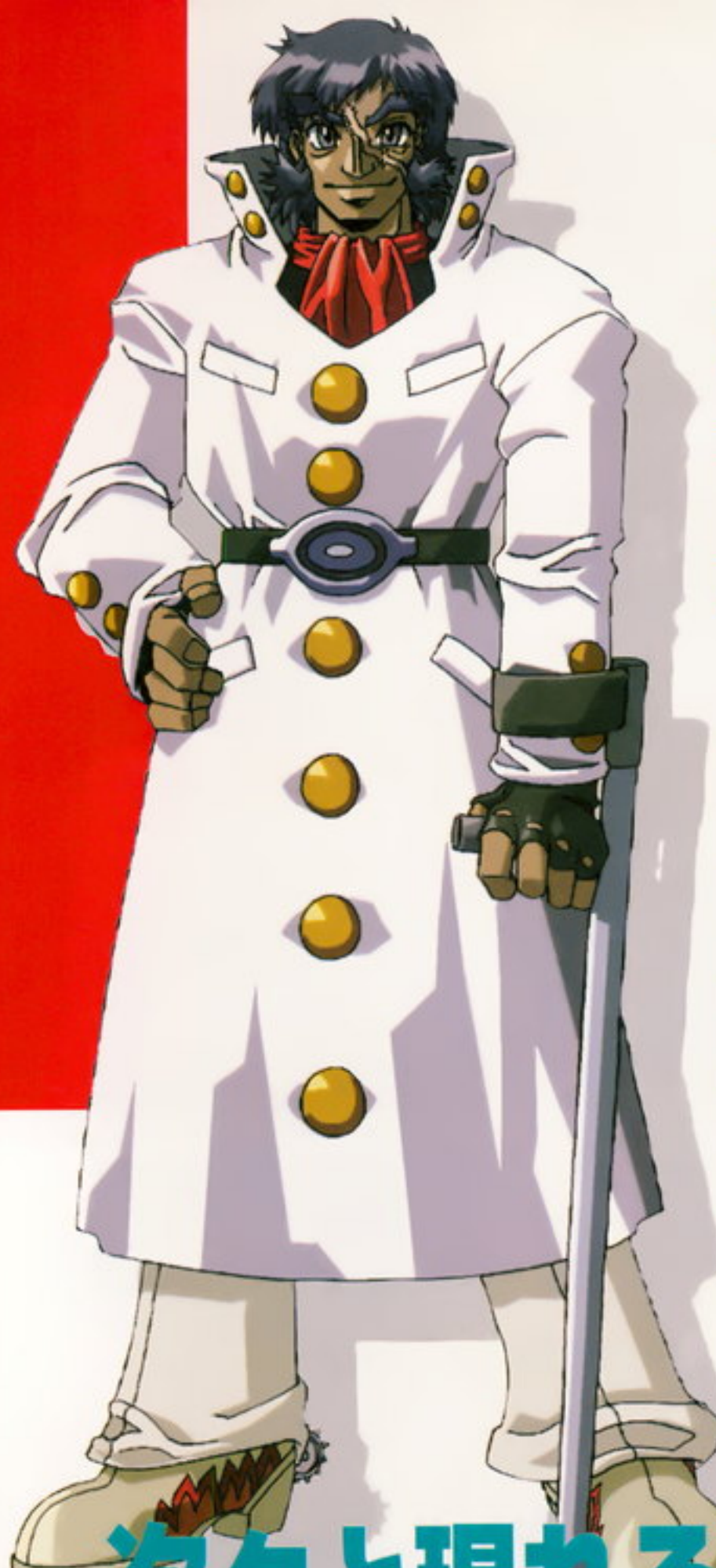
②"強気"を選択する

変わってこちらは、上を入力して強気な対応をした場合。見ていてイライラするのよと怒鳴ってみたところ、もえ子はビックリして恐がってしまっている。失敗したかな。

③"弱気"を選択する

右を入力すると、今度は弱気な対応になる。咲慧に対してオドオドしているもえ子を見て、困ったなぁとつぶやいてみた。もえ子の心は閉ざされたままのように見えるが。

宇宙刑事シャトナーこと 大紋寺檄

銀河系のはるか彼方にある銀河警察連邦より、地球に赴任してきた宇宙刑事、その名はシャトナー。地球では大紋寺檄と名乗り、かもめ第三小学校の保険医として生活している。その後、凶悪宇宙人との戦いで戦闘能力を失ったため、やむなく銀河連邦警察の保護条例に基づき、代理刑事として「メタモルV」を組織。メタモルレッドが負傷して転校したため、後任のレッドを探していた。

必殺技合成が勝利の鍵デース♡

ノリノリの性格のバニーガールはメタモルイエロー。おとなしいもえ子の変身後の姿だ。

さまざまな必殺技を使いこなせ

地球を守るヒロインの正体は、なんと小学生の女の子達。負傷して戦闘能力を失った宇宙刑事のシャトナーに代わって、凶悪な宇宙人たちと戦っていくのだ。

プレイヤーはストーリー中で「キーワード」というものを入手できる。入手できるキーワードの種類は、ストーリーの分岐によって異なるのだ。宇宙人との戦闘の前に行われる「作戦タイム」で、キーワードを用いて必殺技を合成しておこう。

キーワードを組み合わせよう

戦闘シーン前の作戦タイム時に、入手したキーワードを組み合わせて、超必殺技を作り出すことができる。大ダメージで早めに敵を倒せば、咲慧の評価が上がり、ストーリーも変化する。

次々と現れる凶悪宇宙人を倒すのだ！

戦闘シーンでは、RPG風の画面になる。メタモルVの戦闘能力は、味方の信頼値とキーワード合成によって得られた必殺技で変化する。戦闘はヒーローの特権として、絶対に負けることはないが、もたもたしていると勝った後に大紋寺長官の評価が下がってしまう。

大紋寺長官の評価はエンディングに直結しているので、戦闘になったら効果的にダメージを与えて、速攻で倒した方がいいだろう。

5人の力を合わせれば、どんな敵だって恐くない。メタモルアタックでやっつけろ！

メカ貴族 ダンディ男爵

第一話では「ゲバルト」という鉱石を求めて、アドニス皇帝の命を受けた、メカ貴族のダンディ男爵がメタモルVの前に登場する。ゲバルト鉱石反応が、大紋寺檄によるオトリ作戦だと知り、怒ったダンディ男爵が咲慧たちに襲いかかる。敵の宇宙人は、味方全員にダメージを与えることもできる。超必殺技で大ダメージを狙え。

地球を我が物にしようとする宇宙貴族アドニス皇帝とは？

「ひみつ戦隊メタモルV」の敵の正体や目的などは、まだ多くの謎に包まれている。そんな中で現在わかっていることは、宇宙には多くの宇宙人が存在していること。そして彼らの中には、他の星を侵略しようとする悪い奴らが少なからずいるということだ。それらの凶悪宇宙人の中でも、宇宙警察連邦がマークしている超大物が、「アドニス皇帝」という人物らしい。メタモルVの前にはビジョンの形で登場するが、はたしてそれが実体なのか幻影なのかまではわからない。多くの乱暴な宇宙人を配下に従えているらしく、地球を狙って次々と襲ってくる。勇敢な小学生戦士たちに、はたして安息の日々は訪れるのであろうか……!?

グラムス

ダンディ男爵と異なり、紳士的な外見のグラムス。しかし手口や行動まで穏やかであるはずがない。いったいどんなやり方で攻めてくるのだろうか。

さあ、今年は「野球つく」の年です!

さあ、新年1発目も「野球つく」の新情報満載でお届けするぞ!! さて今回は、ゲーム内でおこるイベントを一部紹介。何ごとにもアクシデント、ハプニングはつきものだが、そうも楽観してはいられないのだ。最悪の場合は……。でも、人生悪いことばかりじゃないよ。

●セガ●1998年2月発売予定●5,800円
●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 90%

野茂監修

プロ野球チームもつくろう!™

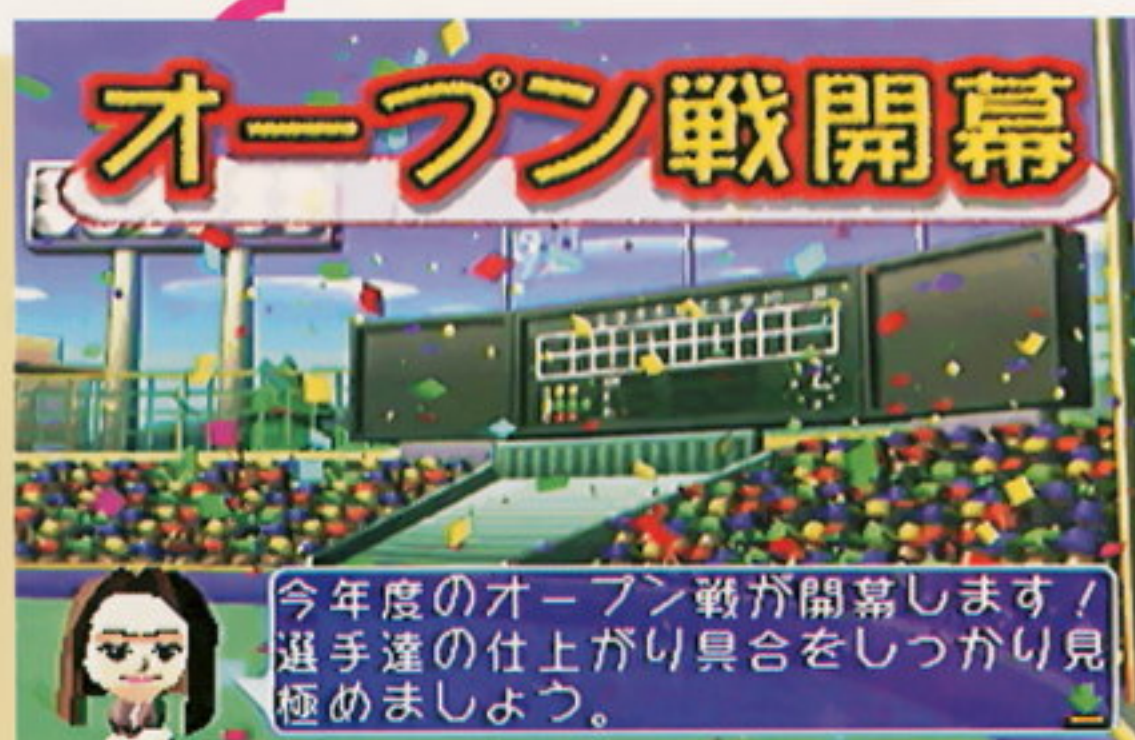
BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

今回はイベント特集だ！
チームの年間スケジュールを見てみよう！

それではまず、「野球つく」の基本的な年間スケジュールを、簡単に確認しておこう。年が明け、準備が整いつつあるチームはまず、3月に行われるオープン戦でチームの状態を確認。その後すぐに、公式戦・ペナントレースが始まるぞ。4月からの長くつらい試合の日々は、途中7月でいったん中断し、オールスター戦の開催となる。それが終わり、しばらくすればペナントレースも終盤だ。優勝チームが決まれば、いよいよペナントレース。セ・パ両リーグの覇者による日本シリーズの開催となる。そこで、日本一が決定するぞ!! これらの決まった年間イベントの一番最初には、インフォメーション画面による案内もある。

1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

3月
まずはオープン戦からいってみよう!!

ドラフト、外国人補強、トレード、そしてキャンプなどでチームを整えたら、3月におこなわれるオープン戦で最後の調整をするのだ。4月から始まるペナントレースに向けて、戦力となる選手をしっかりと仕上げよう!!

オープン戦は1週間に2試合。ひと月4週なので、計8試合がおこなわれるのだ。

4月
さあ、ペナントスタートだ!!

約半年にわたり、各球団の意地と誇りをかけて戦われるペナントレース。その開幕は、毎年4月にやってくる。スタートダッシュに成功したり、出だしで大きくつまずいてしまうチームなど、4月はどの球団にも大事な時期だ!!

ペナントレースは全135試合。1ターンに3試合で週に6試合。そして、月に24試合もある。

7月
前半戦終了！オールスターでちょっと一息

試合数も半分以上こなした7月下旬ごろ、各チームから人気・実力ともにトップクラスの選手たちが集い、オールスター戦をおこなう。これに多くの選手が選ばれるということは、そのまま球団の人気につながるはずだ。

オールスター戦に選出されるのは、選手にとって名誉だ。選ばれるような選手を育てよう!!

10月
日本一になるのはどのチームだ!?

4月からの長いペナントレースを、見事制したセ・パ両リーグの優勝チームは、いよいよここで日本一を決定する。最大7試合という短期決戦で、先に4勝したチームが念願の日本一になれるのだ。

最終目的は、もちろんこの日本シリーズ優勝。短期決戦に勝って、日本一を決めよう!!

ノオオオオ!! あぶない！球団経営の危機!!

このゲームでは、7月のオールスター戦が始まるまでに、決まった数の勝ち星をあげないと、なんとゲームオーバーになってしまうのだ。残り試合は絶対に勝とう!!

この"逆マジック"が点灯したら、ゲームオーバーの危険大!!

ドラフトもあるよ！

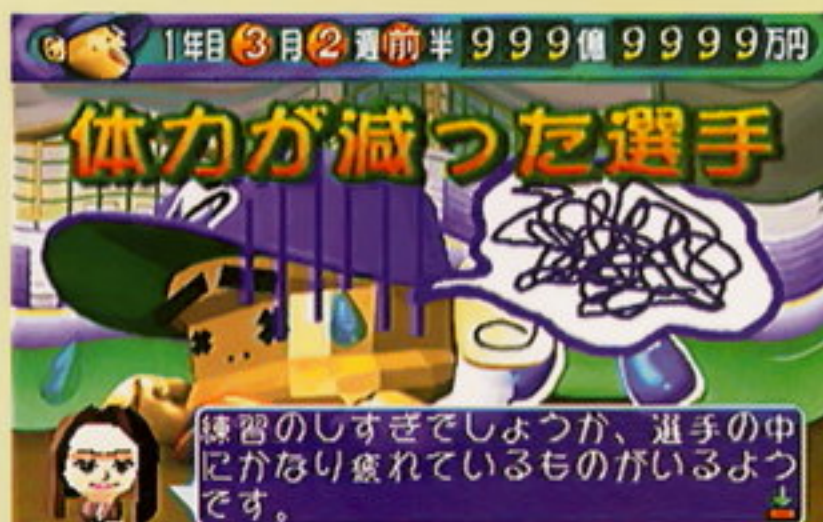
オフシーズンには、若いパワーが炸裂するドラフト会議もあるぞ。指名選手の名前を読み上げるのは、あのパンチョ伊東氏。古くからの野球ファンにはたまらないあの声が、このゲームだけで蘇る!!

選手にもアクシデントは付きものなのだ!!

ゲーム中に起こるイベントは、オープン戦やペナントレース開幕を教えてくれるインフォメーション的なものと、球団や選手に突然おこるアクシデントやハプニング的なイベント関連に分けられる。特に後者には、球団や選手に大打撃を与えるものから、お金儲けや選手のレベル向上などにかかわるものまでいろいろ用意されている。

これらのイベントは、それぞれに定められた条件を満たしたうえで、各ターンの合間に発生するようだ。特に選手については、それぞれの状態を把握しておかないと、大変な目にあうかもしれない!?

疲れた選手には気を付けよう

選手の体調を考えず、ハードな練習で鍛えてばかりいると、ついには体力が減り疲れきった選手が出てきてしまう。こうなってしまったら、とにかく休ませるしか回復させる手段はない。キャンプで練習中の選手たちの体力をチェックして、疲れている選手はすぐに休ませよう。このまま練習を続けさせると……。

選手たちのチェックを怠っていると、こんな状況に。選手たちのコンディションには気を使おう!!

選手がケガ!!

体力が減って疲れている選手を、そのままの状態で練習させたり、試合で使っているとケガをしてしまうのだ。ケガをした選手は、もちろん試合にも出られないし練習もできないので、能力値も下がってしまう。名誉の負傷ならともかく、こういった形でのケガはいただけない。

選手がケガをしてしまった!! これで、ケガが治るまでのしばらくのあいだは、この選手は何もできないのだ。

ケガが治って、戦線に復帰!! だが、またケガをさせないように、今度こそはきっちりと管理していこう。

どうする?
選手の海外留学!!

選手関連のイベントでは、なにも悪いことばかりではない。自分のチームの選手を海外に留学させ、能力に磨きをかけるといったこともできるのだ。もちろん、自分の手元に置いて育てたいのであれば、海外留学をさせなければよい。候補にあがった選手をどうするかは、オーナーであるキミの判断に委ねられる!!

海外留学をさせれば、将来すごい選手になって帰ってくることも……。しかし、一時的な戦力ダウンも否めないのだ。

●野球つく劇場●
「野球つく」でみせる渋さ

もう、お馴染みとなった“野球つく劇場”。ただ、これまでにお届けした内容だと、ゲームで流れる試合のシーンは、すべて笑えるものだと勘違いされてしまいそうなものばかり。そこで今回は“こんなのもあるよ”という、静かながらきっちりと仕事をこなす渋いプレイを紹介しよう。

野球つく劇場① チャンスはバントで送って

打席に入った巨人の投手岡田。彼の今の仕事は、ランナーを進めるためにきっちりとバントをすること。だが、相手もそれは承知。そんな状況で、しっかりと決めろ!!

野球つく劇場② 男が見せる本当のホームラン

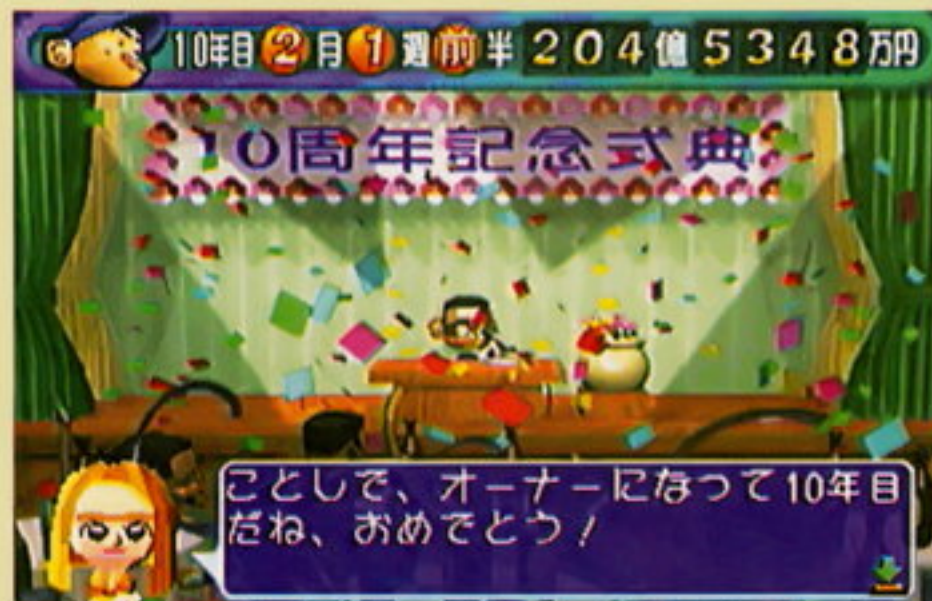
巨人の4番石井は仕事をしてみせた。高々と上がるボール。ヤクルト外野のホージーは、そのボールがスタンドに入っていくのを、ただ見送らなければならなかった……。

時には球団経営を左右する大事件も発生する！

さ〜て次に、球団の経営上で起こるイベントを紹介しよう。今回紹介しているのは極一部だが、球団経営にかかわるイベントということで、その内容はお金に関するものが多いようだ。ただし、収入が増えるイベントなら歓迎だが、ひとつ間違えれば大金が動くギャンブルになってしまうので判断には注意しよう。ちょっとした判断ミスで、サイフの中身がからっぽなんて悲しすぎるからね。このあたりは、オーナーとしての判断力が問われるところなのかな。

お堅いイベントばかりじゃなく、レジャーシーズンになると、秘書が突然休みをとって遊びにいってしまうなんていうものもあるぞ!!

長くやってりゃ、いいことあるさ

なにごとも長いこと続けるというのは大変なこと。このゲームでも球団のオーナーになってから10年が経過すると、ちょっとした記念パーティーが行われるのだ。そこでは、秘書からねぎらいの言葉と記念品がもらえるぞ。ここまでで、チームが不本意な成績を残しているようであれば、これを機に新しい出発をしてみてはどうかな？　たいしたことはできないだろうけど、まあ気持ちの問題ということで。

オーナーになってから10周年ということで、秘書からありがたいねぎらいの言葉と記念品が贈られる。

めざせ、多目的球場!!

自分のところの球場を、野球以外のイベントに使ってみませんか？　オーナーのキミのところに、そんな誘いがくることもあるぞ。実際の野球場でも、多目的に使われている場所は多いよね。たとえば、東京ドームなんかはコンサートやプロレス、展示場などで使われることでも有名。そんな感じに、イベント関係への球場の貸し出しもできるようなのだ。そうなれば、レンタル料として野球以外の部分でも大きな収入が得られるのだ。

ホームゲームがない期間、球場をそのまま空いたままにしていてはもったいない。イベントへの貸し出しをしてみよう。

景気はどう？

世の中の景気が、球団の台所事情に影響する

いつも同じような景気が続くとは限らず、いいときがあれば悪いときもある。そういった世の中の景気の波は、球団の運営にも大きくかかわってくるぞ。景気の波は、よくても悪くても約１年近く続くので、そのあいだのやりくりが勝負になる。

好景気になれば、グッズ関連や施設の売り上げが上昇する!!　収入アップに期待しよう。

不況の波がきてしまった。この状況での収入アップは望めないので、所持金の無駄な出費を抑えるようにしてやり過ごそう。

番外編 秘書の休暇♥

た…頼む、働いてくれ

オーナーをサポートしてくれる秘書のお姉さんも、レジャーシーズンになれば遊びたくなってしまうようだ。その気持ちが抑えきれなくなると、突然休暇をとって遊びにいってしまうぞ!!　そのあいだは、別の秘書が代わりを務めてくれるので安心だけど、仕事しないで遊びにいくなんて、とんでもない秘書だ。……お願いです、ちゃんと働いてください。

ゴールデンウィークの連休を使ってどこかにいく秘書も。注意！

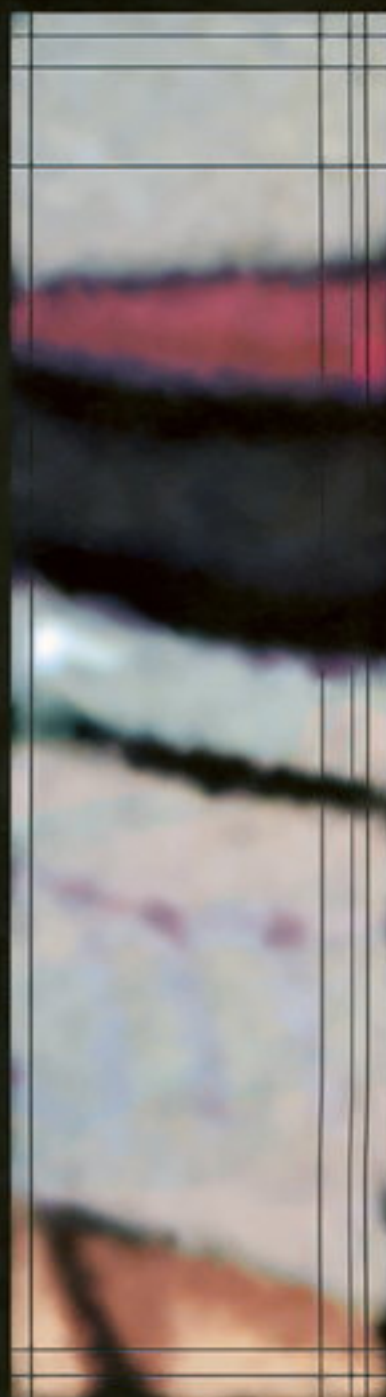
夏はやっぱり海ですか。遊びたい気持ちはわかるけど、仕事はちゃんとやってってね。

融資の悲劇……

あなたは人を信じきれるか？

ある日、オーナーのもとに男があらわれ、融資話をもちかけてくる。見た目にも怪しい男からの融資依頼なので、危ないと思いつつもうまい言葉に騙されて……。この融資イベントは、失敗すれば大金を失ってしまうが、成功すればそれなりの報酬はもらえそうだ。まさに、ギャンブルといった感じのイベント。キミは、依頼主の言葉を信じてみるか!?

怪しいオヤジからきた融資依頼の話。このオヤジの話が信じられれば、思い切って融資してみよう。かならずしも失敗するとは限らないぞ!!

ガーン!!　なんとあのオヤジが逃げてしまった。貸したお金はもう返ってこないのだ。オヤジの話を信じてしまったあなたが悪かった……。

考えてよ」

「……」

私は、感覚球に関する調査報告のデータを、スズメの家で見たときのことを思い出した。

あのとき、感覚球の探査システム「知覚」を発案したという男の画像があった。

たしか背中にフェイクの翼を背負っていたが、あの男と、ルビのいう「天使」の間に、何か関わりがあるのだろうか？

スズメがいれば、また政府のシークレットデータをハックしてくれたかもしれない。

だが、私の友人は文の持ってきたディスクの「タランテラのメロディ」を聴き、「あらゆる場所にいる」感覚を味わってから変わってしまった。

もともと人嫌いな男だったが、いまは私とも連絡をとらず、仕事も辞めてしまったという。部屋にこもって、タランテラのメロディの再生にやっきになっているのだろうか。

バロックに侵されていなければいいが。

「あ。地震」

ザザザザと低い音がして、ルビがあたりを見まわした。

「いつものだろ」

床がゆっくり回転しているような妙な揺れの地震は、今年になってから頻繁に起きている。普通の地震と違うところは、震源地といえる場所がとくになく、広い範囲で、同じ震度で揺れることだ。原因は、例によって調査中。

「まだ揺れてるよ……」

「おさまるだろ、そのうち」

しかし地震はしつこく続いた。

まったく、何もかもがゆがんでいる。

人間はバロックになるし化け物は出るし、天使まで出てきて、地面はこれだ。

「船に乗ってるみたい。気持ち悪い」

私もすこしめまいがしてきた。

机の上のスタンドがゴロリと転がる。

「怖い。キツネ」

そのとき、誰かがドアをノックした。

To be continued

前回までのあらすじ

狂いかけた人々のために物語をこしらえる“バロック屋”、それが私（金沢キツネ）の仕事だ。ある日、客の１人から奇妙なディスクを手渡された私は、その解析をハッカー（鈴木スズメ）に依頼する。が、スズメは意識を失い、私は異常な光景を目の当たりにする。その65日後、今度は「化け物に襲われた」という少女・渡辺ルビが事務所を訪れる。ルビの話に興味をもった私は、彼女とその現場へ向かう……が、そこで私たちを待ちうけていたのは、まがまがしく悪意に満ちた存在———異形であった。

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.8

STING

「……天使がね」

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

異形に殺されかけた私とルビは、異形殺戮部隊に助けられる。彼らは全身を血で染めながら、殺した異形を肉のかたまりへと解体していった……。その光景に、ルビは涙を流す——。

8 予感

「僕は死ぬことはないんですか？」

「ほぼ、そういえるでしょうね」

「でも、脳にあたる部分が破壊されたら」

「大丈夫でしょう。あなたのタイプですから、全身を1ミリ以下に刻まないかぎりは」

「そうですか……」

「詳しいことはこちらに書いてありますので、お持ちください」

私はプリントアウトした物語を客に渡した。

——自分は実験用に制作されたアンドロイドで、パーツがあるかぎり不死身であり、攻撃されても痛みは感じない。

このアンドロイド妄想(バロック)はアレンジを変えてずいぶん使いまわしているが、死を異様に恐れるタイプのバロックにはウケがいい。

「じゃ、これを」

客は満足して料金を払い、出ていった。

「ありがとうございました」

「へー。繁盛してるじゃない」

入れ替わりに、ルビが入ってくる。

「異形がホントにいるってわかってから、ますますバロックが増えたんでしょ？」

「何しにきた」

私はわざとイヤな顔をしてみせた。

「私もやってみようかな。バロック屋」

わかっていたことだがルビは答えず、ずうずうしく客用のソファに体をしずめた。

「やりたかったら勝手にやれ」

「とりあえず、キツネのとこで修行さしてもらってどう？　そのかわり、キツネに銃を教えてあげる」

「撃てるのか、お前」

「ううん。でも才能はキツネよりはあると思う」

「帰れ」

あの夜、異形のために泣いていた少女と、こうして私と話している生意気なブーが同一人物とはとても思えない。

「でも銃は必要じゃない？　いつ異形にやられるかわからないし、それに」

ルビは少し声をひそめた。

「最近、怖いウワサがあるの知ってる？」

「……」

私は椅子から立ちあがった。どこから拾ってくるのかわからないが、ルビの提供する情報には聞く価値がある。

「コーヒーいれてくれるの？　だったら私、紅茶のほうがいい」

「何も出ない。早く言え」

私はルビの向かいに座り直した。

街に化け物が潜んでいるのがあたりまえになってしまった世の中に、この上、どんな怖い話があるというのか。

政府が異形の存在を認め、同時にスペシアル・ハンター——異形殺戮部隊の結成を発表したのは、ルビと私が異形に遭遇した夜から、99日めのことだった。すでに年が変わっていた。

パニックは、予想していたほどではなかった。通常区域の生活はスペシアル・ハンターが完全に警護する、と繰り返し伝えたためもあるだろう。しかしたぶん、バロックに慣らされた人々は、異形を新たなゆがみとしてとらえることも、あまり苦ではなかったのだ。

ハンターの仕事は後手にまわることもあったが、だいたいはよくやっていた。

私とルビは異形を目撃したことでハンターにIDチェックを受けていたが、私は表向きのIDを提示したし、ルビは——。

「この前キツネ、お客さんからお菓子もらってたの知ってるよ。バロック屋なんて悪げな商売やってるくせに、ずいぶんフツウっぽいことしてるじゃない」

「食いたければ机の後ろの引き出しにある。ただしお茶は出ない。早く言え」

ルビはハンターの連中と別れてすぐに、提示したIDカードを捨ててしまった。

あのIDはもう使わない、という。

ベーシックIDはひとりひとつで、そう簡単には変更できない（私でさえ、二重IDを取るには苦心した）というのに、それを捨てて、なぜ99日も暮らせるのだろう。

「あ。ティアズのケーキだあ」

ルビは引き出しからブランデーケーキを取り出した。

「……天使がね」

ケーキのドライフルーツを指でつまんでよけながら話しはじめる。

「天使が、あっちこっちにいるんだって。大きさは人間と同じくらいだけど、背中に翼が生えているの。男の人が多いけど、きれいな女の人もいるんだって」

久々に、あるいはついにそのことばを聞いた気がした。

感覚球。天使。異形。

私の事務所を訪れた少年、宮坂文が残した3つのことば。

最初は感覚球だった。

ひょっとしたら、人々をバロックにしている原因かとも思えた、謎の球体。

私も一瞬だけ存在を感じたあの球体については、いまも正体はわからないままだ。

次に異形。

これは実在だけはハッキリしているが、いつ、どこから、なんのために現れたのかは、やはり、いっさいわからない。

形態も性質もバラバラで、攻撃性の高いものも低いものもいるという。一応、人間用の武器も効力はあるようだが、根本的な発生源を絶つ方法は見つかっていない。

そして、天使。

「天使を見た人はね、いくつか試練を受けなきゃならないの。それで、試練にパスすると、自分も天使になれるんだって」

「バロックくさいな」

「ね。でも、バロックの子にこの話をすると、みんな本気で怖がるの。フツウ、バロックって人の話とかほとんど聞いてないくせに、おかしいと思わない？」

「それで？」

「いまはそれだけ。でも、キツネがマジメな顔で私の話を聞くのは、なんか自分でも知ってるときでしょ。あとは、とりあえず自分で

『バロック▲前史』とは
総監督・米光一成氏を中心にスティングが総力をあげて開発を続ける「バロック」は、'98年3月12日発売予定の3DRPG。このページでは、「バロック」の冒頭に起こる謎の惨劇“大熱波”以前の世界に焦点をあてる。その時代、都市には動機不明の猟奇犯罪があふれ、妄想に侵された人々——“バロック”たちは自殺を繰り返していた……。少しずつゆがんでいく世紀末の日常を『バロック▲前史』では、ひとりの「私」の視点から描いていくことになる——。

早くも"桜花絢爛"第二幕の情報をキャッチ!!

レッドカンパニー酉の市通り!!

http://www.red-jp.com/

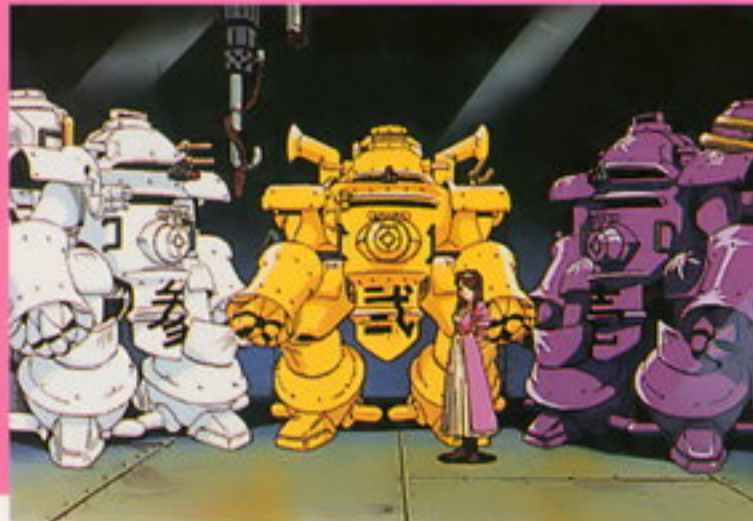
A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

先月18日の第一幕発売からひと月を待たずして、第二幕のカットをゲット！ とはいえ発売は来月25日。うかうかしてはいられないぞ。

制作快調!!サクラOVA第二幕「桜の花に放てよ神剣」

売れ行き好調なサクラ大戦OVA「桜華絢爛」。新たに届いた第二幕の先行カットを、一気に大放出。続きが気になるキミは、これを見て想像を膨らませてくれっ！

第一幕「華の都の花いくさ」あらすじ

太正八年、米田一基は心中おだやかでなかった。花小路伯爵との密談で、先の降魔戦争において倒したはずの降魔の影を確認してからというもの、帝国華撃団の一刻も早い発足に向けて、より強い決意を結んだのであった。その米田の命により、ニューヨーク、フランス、中国、沖縄と、「異能者」探しのために世界各地を旅して回る藤枝あやめ。時を同じくして、剣術の修行に明け暮れる真宮寺さくらと、川崎の神崎重工研究所で霊子甲冑の開発に大きく貢献する神崎すみれ。ごく近い将来帝撃に入団することになるマリア・タチバナ、アイリス、李紅蘭、桐島カンナ。米田と、そして彼女たちの心は、どこへ向かってゆくのか……。

第二幕のストーリーはこうなる！

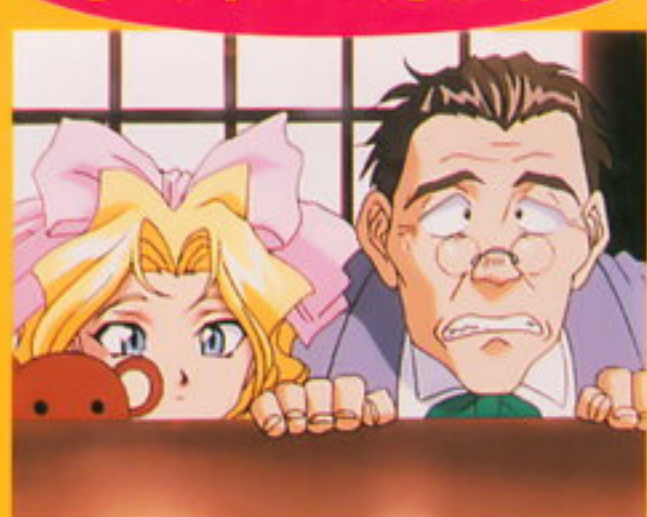
上京を決意したさくらは、真宮寺家を出るために、北辰一刀流奥義「破邪剣征・桜花放神」を極めようと躍起になっていた。あくまでも己との闘いである修行に関しては、真宮寺家の最長老である祖母も、そして母の若菜も、ただただ見守ることしかできず……。

その頃、マリア、アイリス、紅蘭、カンナの４人は、踊りや歌の練習をしていた。帝都を襲う降魔との闘いを想定していた４人は、何の関係もなさそうに見えるその指令に戸惑いの色を隠せなかったが、しかしそこには、秘密部隊・帝国華撃団をカムフラージュし、歌や踊りによって隊員たちの霊力を高めようとする米田の思惑と、そして確固たる信念があったのだ。

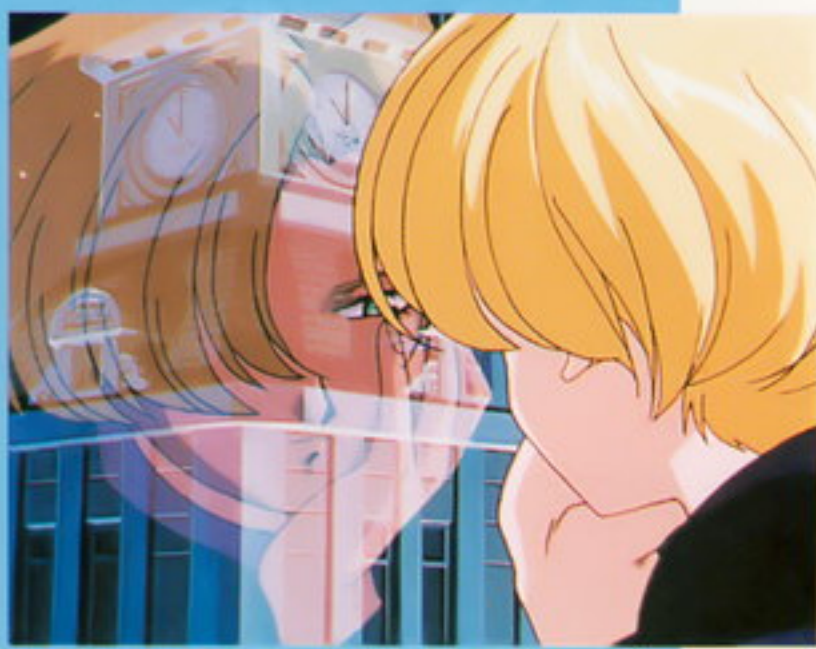
そんな折り、帝都に忍び寄る影。そう、政府転覆をもくろみ、天海の復活を願う、葵叉丹の姿が……。

降魔vsすみれ

深夜、すみれが寝ているところに突然現れる降魔。不意を突かれ、極限の状態に置かれながらも、幼い頃から稽古を重ねてきた、神崎風塵流長刀が唸る。真夜中の勝負、いったいどちらに軍配が上がるのか!?

すみれvsカンナ

お嬢様育ちのすみれと、気取ったものが嫌いなカンナ。隊員たちの心がまとまりかけていた矢先、すみれの素振りに堪忍袋の緒が切れたカンナは、ついに大ゲンカを始める。

マリアの悩み

あやめの説得により、慣れぬ異国に来たのはいいが、そこで背負わされた隊長という肩書きと、それに付きまとう大きな責任に悩むマリア。ひとクセもふたクセもある隊員たちを相手に、帝撃の未来を考える……。

バンダイビジュアルからひとこと
OVA第一幕、観て頂けたましたでしょうか？ 今まで以上に花組メンバーを間近に感じて頂けたら嬉しいです。さて、息つく間もなく第二幕が完成です！ この号が出る頃は、初号が出来上がります！(…機じゃないよ！)第一幕よりさらなるテンションアップを目指して、スタッフ一同頑張っています！ご期待ください!!(バンダイビジュアル宣伝部 沖)

OVA関連アイテム

第二幕の初回特典はコレ

「桜華絢爛」シリーズの初回限定特典は、全巻購入特典応募用のクーポン券。これを四巻ぶん全て集め、発送手数料などを用意して申し込むと、応募者全員に特別プレゼントがもらえるのだ。ビデオの場合はB1サイズの超特大オリジナルポスター。そしてLDは、全四枚がきれいに収まる特製の化粧箱。ファンとしては、両方とも揃えたい心境だけれど……キミはどっちを選ぶ!?

今回の「第二幕」のジャケットイラストは、カンナ、マリア、紅蘭の3人だ（原画は、そえたかずひろ）。

エンディングテーマ＆劇中歌のダブルシングルCD!

OVAのオープニングは、おなじみ「檄！帝国華撃団」というのはご存知のとおり。そして、エンディングは……藤枝あやめを演じる折笠愛さんが歌う「わたしの青空」。このエンディングに、横山智佐さんの歌う劇中挿入歌「お祭ダンス」をカップリングした、2枚組のシングルCDがマーベラスエンターテイメントからリリースされるぞ。それぞれのCDには、ボーナストラックとして、あやめ、さくらのスペシャルメッセージも収録。パッケージもCDが2枚収納できるよう、特殊な形状になっている。発売目前、今すぐ予約だ！

開くと

パッケージを開くと、このように3つに展開するようになっているのだ。さくらサイドとあやめサイド、どちらを表にしてもOKだぞ。

裏面には歌詞のほか、「桜華絢爛」のオープニングや本編の名カット集などが印刷されている。発売日に売り切れ必至。入手するなら今から予約だ！

これが「サクラ大戦～桜華絢爛～光録音盤」のパッケージ。パッと見ると、なんの変哲もない、あくまで普通のシングルCDなんだけど……。

ダブルCDシングル『サクラ大戦～桜花絢爛～光録音盤』「私の青空」「お祭ダンス」1,200円　1月21日発売　発売元・マーベラスエンターテインメント　販売元・ポニーキャニオン

さくらの修業

北辰一刀流「破邪剣征・桜花放神」を会得しようと、巻物をかたわらに試行錯誤を続けるさくら。しかし、一向に進まないその修行を見て、祖母は「奥義は己自身が編み出すもの」とヒントを与える。

カンナの仇

ある日、大帝国劇場のカンナのもとに、父の命を奪った仇が見つかったという知らせが舞い込む。仇討ちのために休暇を申請するカンナだが、米田は帝撃総司令として断固それを拒否する。だが、その心中を察し、彼女が帝劇を飛び出すのを強引に引き留めることはしなかった。

紅蘭の発明

帝劇に集まる四人のメンバーをよそに、花やしき支部で黙々と新発明を続ける紅蘭。くる日もくる日も予期せぬ爆発に見舞われ、黒こげになる毎日が続く。この日もご多分に洩れず、「マコトくん」の試作機を開発中だが…。

続報をお楽しみに！

セガサターン用ソフト

SEGASATURN

MYCOM

ひみつ戦隊

メタモルV

大人気!

おもしろアドベンチャーゲーム

セガサターンユーザー大集合!

大公開

きみの好きなこはだれかかな?

カラードジェネシスですごいぞ大勝利!

メタモル戦士必殺わざ

ALISとうさい!

りく・海・空 大決戦のすべて

超決戦!

見よ!地球をまもる五色の戦士!

4月発売!

予価5,800円

メタモルチェンジでかれいに成長!!

守るぞ地球の平和!

■開発元
有限会社フェイクラフト

監督・監修 遠藤 正二朗

■発行元
MYCOM
株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル TEL03-3211-2568

SUCCESS

SEGA SATURN

失った、国宝「水ウィロー」を見つけだせ!!

脳味噌爆烈スチャラカアクションシューティング

数々の新アクションと共に
あのコットンが帰ってきた!!

MAGICAL NIGHT DREAMS
COTTON 2
コットン2

好評発売中　5,800円（税別）

■サターンモード搭載！
アーケード版の完全移植+サターンオリジナルモードを搭載。

■2人同時プレイ可能！　新キャラクター「アプリ」と「ニードル」を追加！

■豊富なアクション！　4種類の基本技の他にもテクニックが盛りだくさん！

株式会社サクセス
〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
TEL:03-5469-2489 FAX:03-5469-2425

SEGASATURN

'98 春、メサイヤから

愛に紡(つむ)がれし魂(こころ)が、
光輝(ひかり)の伝説を織りなす。

名作「ラングリッサー 光輝の末裔」と「デア ラングリッサー」の2本がさらにパワーアップしてセガサターンに登場。「ラングリッサー」と「アルハザード」、光輝と闇の終わりなき戦いに終止符を打て！

- ラングⅡでは、イベントシーンや途中で分岐するシナリオも増え、誰も見たことの無いドラマティックな展開が巻き起こる！
- 戦闘シーンの背景が完全新作に。すべてのキャラクターグラフィックが圧倒的に美しくなり、ストーリーのドラマ性も大幅拡大。
- 洗練されたゲームシステムの完成度をさらに上げるべく、画面レイアウトの変更で情報量UP。
- セーブ・ロードなどあらゆるアクセスを高速化し、快適なゲームスピードを実現！

ラングリッサーⅢ "サタコレ"入り決定！
1998年2月11日発売予定　2,800円（税別）
最新作うるし原描き下ろしジャケットサイズステッカー＆パワーメモリーシール付き！

LANGRISSER III

LANGRISSER DRAMATIC EDITION
ラングリッサー ドラマティックエディション

Ancient times people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as……

購入特典
すべてのソフトに「オリジナルドラマCD」を同梱！

1998年2月発売予定！
予価6,300円（税別）

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

愛をお届けします。

MASAYA メサイヤ

仕事と恋、両立させることができるか!?

Dream Generation
ドリーム・ジェネレーション
★★★★ 恋か? 仕事か!?… ★★★★

©1998 NCS/レインディア

メサイヤ初♥の美少女恋愛ゲームは…

従来の恋愛シミュレーションに加え、プレイヤーが2年間の期間内にアルバイトや仕事を選びながらお目あての女の子(9人の女の子と知り合うチャンスがあります)を恋人にし、仕事上の名声も得る…というちょっと欲張りなゲームなのです。
そしてただの恋愛シミュレーションにとどまらず、本格的アドベンチャーを融合した奥の深～いゲームなのだ!

ドリーム・ジェネレーションはここが面白い!

♥何度でもオイシイ、マルチストーリー
♥職業の選択で新たな展開が!
♥総勢55人の登場人物
♥リアルな時間の概念
♥新しいデートのシステム

キャラクターデザイン………… 時友美如(ときとも みか)
サウンド………………………… 尾形雅史
シナリオ………………………… 山本優

1998年3月発売予定!
予価6,300円(税別)

「コミックマーケット53」出展決定!
12月28、29日(東京ビッグサイト)

●ラングリッサーグッズをはじめ、メサイヤのゲームに関するオリジナルグッズを販売!
●ラングコスチュームのオークションを2日間とも開催!
●ドリーム・ジェネレーションを始め、メサイヤ新作ゲームが見られるコーナーもあるよ!

「川上とも子のメサCANネットワーク」オンエアー中!
AM KOBE(ラジオ関西 ダイヤル558kHz) 毎週金曜日25:30～26:00
●メサイヤの情報などを楽しいトークでお届けする番組だよ!

インターネット本格的に始動!
URL(アドレス)http://www.iijnet.or.jp/NCS
※日本コンピュータシステム㈱のホームページです。ここからメサイヤのページにいけます。

Netscape: gametv

戻る 進む ホーム 再読込 画像 開く 印刷 検索 中止

場所: http://www.people.or.jp/gametv/

新着情報 おすすめ リンク集 ネット検索 人々 ソフトウェア

GameTV

http://www.people.or.jp/gametv/

1998年1月1日、ゲーム情報が動き出す!!

GameTVは、Real Video*による高画質なゲームクリップを中心とした、全く新しいゲームサイトです。

★Real Player4.0以上が必要です。

Channel 0 GameTV HOME
最新のビデオクリップを常時放映
人気作・話題作を続々ON AIR

Channel 1 NEW CLIPS
最新ゲームをビデオ オン デマンドで紹介
発売前タイトルの情報満載

Channel 2 HIT CHART
ビデオクリップのアクセス ランキング、
人気タイトルをCheck!

Channel 3 LIBRARY
名作ゲームのビデオ データベース
機種・ジャンルなどから検索可能

Channel D DigiCube HOT LINE
デジキューブ チャンネル提供の最新ゲーム情報!!

Channel J J-NODE HOT LINE
ジェイ・ノード提供の最新PCゲーム情報!!

1998.1.1始動

登録不要 閲覧無料

GameTV、だからPeople

GameTV楽しむなら今すぐピープルインターネットサービスへ!!

月々2,500円で、**使い放題**

高速バックボーン接続*で、**サーフィン スイスイ**

充実コンテンツで、**楽しさ一杯**

*ISDN128Kbps,56Kbpsアナログ、PIAFSアクセスポイント対応

接続からコンテンツまで、Peopleは総合サービスだからとってもお得。「気軽にお試し気分で使える」、「夜もイライラなし、つながりやすい」など大好評。
あなたも今日から賢いインターネットライフ、始めませんか。

初期料金は一切不要。パワーアクセスなら月々2,500円。月単位のお支払い。

インターネット・パワーアクセス【会員数は先着1万名様に限定】

ご利用料金	サービス内容
◆初期料金：なし ◆月額料金：2,500円(税別)	◆ダイヤルアップIP接続：利用時間無制限 ◆ホームページ登録サービス：5MBまで無料 (拡張：5MB単位　500円／月　最大15MBまで)

ホームページ閲覧、電子メール(SMTP/POP3)、ニュースグループ、FTP、TELNETなどでインターネットの機能をフルにご利用いただける他、ユーザーID以外にも自分の好きな名称をメールアドレスとして使用することができるマイネーム・アドレスもご利用いただけます。

※初期料金なし完全従量制（10円／分）でご利用いただけるプランもございます。

パワーアクセス会員お申し込み方法

1.まずPeopleの会員になる。(会員の方は2.から始めて下さい)
WWW上からPeopleへのユーザー登録申し込みを行ってIDとパスワードを入手して下さい。
(http://www.people.or.jp/signup/)へGO！

2.パワーアクセス会員になる。
引き続きオプション申し込みページでパワーアクセスの登録申し込みを行って下さい。
(http://www.people.or.jp/toolbox/)へGO！

※口座振替、法人でのPeople入会をご希望の場合は、ピープル事務局まで申込書をご請求下さい。

あなたに優しい、ふれあいネット

People
PERSONAL ASSISTANCE MEDIA

お問い合わせはピープル事務局まで。

フリーダイヤル 0120-860-864　FAX 03-5563-0353
受付時間　9:00～18:00（日曜日・祭日および年末年始を除く毎日）

ホームページ：http://www.people.or.jp/
E-mail：DESK@people.or.jp
株式会社ピープル・ワールド　〒106 東京都港区六本木2-4-5 第30興和ビル

《私たちもPeopleを応援しています》　日本アイ・ビー・エム、三菱商事、フジテレビジョン、日立製作所、東芝、フジミック、三菱電気、NTTPCコミュニケーションズ、Jストリーム

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

賀正
今年もよろしくね

Weekly掲示板

新年、明けましておめでとうございます。98年は何かいろいろなことが起こりそうな予感。サタマガも、より一層パワーアップした誌面をお届けしますので、よろしくね！

それでは98年最初のLetters Park、張り切っていってみよう！

●近頃、頭の薄くなってきた父は、雷が鳴ると「ヘそは取られてもいいが、毛は取られちゃたまらん」と言って頭に手をやる。

（北海道　グレートちゃぶ台）

新年一発目は、後光が射してきた父ネタ。ありがたや、ありがたや。年中初日の出が拝めるって寸法だね。

●年末年始、購入したいソフトが大量発生！　あ〜社会人で良かった♥　ただ、時間と「体力」に少々問題が……ほえ〜。

（和歌山県　彩）

そうだよね〜。はっ！　でも彩ちゃんはサターンを持っていなかったのでは！　買ったの？　それともまさかチョコボ……（無言）。

●サタマガを買い始めてから約1年が過ぎようとしている。97年はいろいろなことがありましたねえ。サタマガも数えてみれば43冊。本当に一年というものは早いものです。今は年末年始の新作ラッシュが楽しみ。でも高校受験を控えているので、したいゲームも我慢しています。管理人さん、こんな僕に励ましのお言葉を（受験勉強の合間に書きました）！

（石川県　Liyon）

Liyonくんを含め、全国の受験生諸君、「がんばれ！」　頑張ったら必ず報われる。頑張らなかったちゃんは、神頼み。運を信じよう。みんなのうれしい報告を待ってるよ！

●投稿はヒマつぶしと雑誌を買う楽しみを増やすためと思って始めたはずなのに、毎月、給料日にハガキを50枚も買いだめしている自分が……、ちょっと好きかな？

（福岡県　中野貴仁）

私も好きだな。これからも末永く投稿し続けてね。よろしく。封筒に入れてのまとめ送りもOKよん。

●思い起こせば96年の12月。初掲載されたのはメガMiXが登場したのと同じ週だった……。もう、あんまりびっくりして、あんまり感動しちゃったんで、私そのままサタマガ買わずに帰っちゃったんだ〜ウフフフフ。あっそうだ、初投稿の際、緊張して言えなかったことがあったんで今言います。「はじめまして、こんにちは〜」。

（岩手県　沖田へばる）

私も言っておこう。「こちらこそ。よろぴく〜」。投稿2年目の今年もがんがん投稿してね〜。

男の料理ネタ2本！

●おいしいミソ汁を作った。一人暮らしの男のささやかな幸せってやつかな。

（宮城県　KAZ丸）

男の料理ってやつ？　やっぱり日本人はミソ汁ね。今度、ごっそして。

●親戚のねーちゃんが作った完全手作りラーメンに感動してチャーハンとカレー、みそ汁しか作れない（すなわち料理ができない）

私も料理本片手にラーメン作りに挑戦。チャーシュー作りに約8時間程かかった（昼前に始めたのに日暮れてんだもん）ため、メンとスープは売っているヤツを使うことにした（めんどくさくなったのよ）。食べたらあんたまーうまい（文法崩壊）。5人分はちょっと作り過ぎたかなーって思ってたら全部売れて（食べてくれての意）しまっちゃったのよ。で、今日の格言。手の込んだ料理を作れば作るほど、後片付けは苦痛で〜す（プリティ風味）。

（和歌山県　鈴木はい）

ペンネームを変えた某氏からの投稿。これまた、うまそう。ねーねー、サタマガ編集部に出前してよ〜。

●「女の子は顔とちゃうで。笑顔やで」って言ったら「それも顔やん」とツッコまれた。

（大阪府　GUY神）

新年早々からまたノロケ話じゃあるまいな（笑）。最近幸せそうやね。

●ちょっとー、サタマガVol.40をごきげんで読んでたら手を切っちゃったよ。傷物になった私は一体どうなるの!?　おしえて。

（福島県　みかりん）

最近、サタマガで手を切ったという投稿が多い。ここはいっちょ傷物同盟でも作るか？　ちなみに、わたしも……。飼い犬に噛まれたみたいでちょっとブルー入りました。ハイ。

●年末の忘年会と称して、毎日ガンガン飲んだくれていたら体重が5kg増えていた。しかも、銭湯でひとっ風呂浴びてから、会社に直接行くということまでしてしまいました。人間やめようと思った。

（北海道　ベルぴょん）

我がことを見るかのようで胸が痛むなあ。銭湯気持ちいいんだよね〜。箱崎近くの銭湯も愛用してるっす。

さあいよいよ98年のスタートです。今年も一年間どうぞよろしくね。それじゃあ、また来週会いましょう！

長野県／高想ゆきな

女性ファンの多い片桐さん。「彩〜」でもルー大柴みたいな英語でソー・ファン!!

福岡県／カプついの親父

何とも言いがたい魅力を持ったアゼル。待ち受けるはいかなる運命か？ 乞うご期待！

神奈川県／とろろSS

ありものの絵に勝手にセリフとかコピーとかつける。かなり高レベルの遊びです。

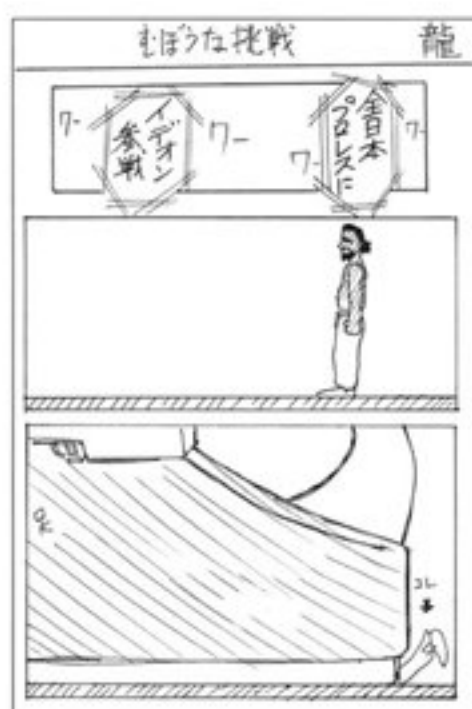
今週の困ったちゃん

東京都／夢月聖良

今週の困ったちゃん。ところでダダ星人を知ってる人は正直に手を挙げようね。

4コマ。

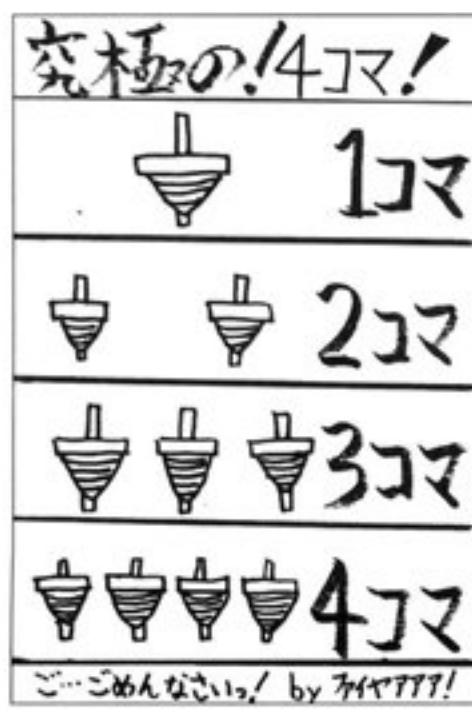
東京都／ホウエアアアアア

おっと姐さん通だねぇ。シャコとコハダとトビウオもいっとく？　生臭いけど。

京都府／龍

また参戦かい…これ、別にガンダムとか言っても素人さんにはわからんな。よし。

青森県／ぞう大巨神

レスキュイーンってのがイイなぁ。キュイーン。歯医者さんの漫画的疑音のよう。

高知県／ファイヤアアア！

謝る位ならやるな～。ところでコマを数える単位って何だろう。ふと気になった。

LOVE² 愛してるかい!?

Dear・TIM-Gちゃん
東京都／KIMERAⅢ
～in電脳戦機バーチャロン

去年のクリスマス、彼女と入ったゲーセンで初めて僕は君と出会ったのだ。君はそこに立ち、迫り来る敵に向け、力強く一発の青白い円筒形のビームを撃ち出していた。その瞬間、僕は君と一体化することを決意したのだ！　君とともに戦場に発った僕はしかし、ろくに操作法もわからずに惨敗……。それからの僕は君をムーンゲートへと導くため、血の滲むような努力をしたのだった。しかし、今の僕はテゥースニ２世と共に戦っている。こんな僕を君は笑うかい？　でも、これだけは信じてくれ！　あの時の僕の気持ちは本物だ！　そして今でも君を愛しているよ。……いつまでも……。

ーゴメン、笑った(笑)。さりげなく本物の彼女のコトまで自慢しちゃって、憎いぞ中学３年生。受験頑張れ。

「愛さえあれば」とは言うが……
愛知県／緑色ランタン
～inグランディア

グランディアの紹介記事を見て、最も心を奪われた女性は、フィーナでもガーライル３人娘でも、ましてや８歳児のスーでもなくリリィさんでした。そうです、ジャスティンの母親です。14歳の子を持つ人です。いえ、普段からアメコミをたしなむワタクシにとっては、これぐらいなら十分に美人のお姉さんの範疇です。しかし、現実は厳しい。「愛さえあれば」とも言いますが、受けたショックはあまりにも大きかったのです。

ーうんうん、年上のお姉様への憧れは男子たる者、だれもが一度は通る道。フフ……かかってきなさーい!!(バカ）というワケで、当コーナーではゲームキャラに対するラブレターを募集中。マジから色モノ系までOK☆今すぐ熱い想いをハガキに!!

人類皆なゲーマー

☆オレの友人３兄弟は、３人共「パズルゲームの鬼神」と呼ばれる程の強さを持ち、そこらでは敵なし。その３人共に、実は、とってもかわいい彼女がいる。どうやって見つけたか聞いたところ、ゲーセンで「ぷよ通」で勝負して勝ち取ったらしい。しかもその彼女達も、かなり強い。さらにカップルでパズルゲームをしている所に乱入して女を奪うこともしたらしい。ああ、オレもぷよがうまくなりたい……。

（鳥取県　魔神がZ）

ぷよが上達して彼女ができたら、次は彼女のぷよぷよした（以下略）

☆うちの母親は40代なのに、現在のミュージックシーンにやたら詳しく、声優もよく知ってて、ゲームについても色々知ってる。ある日「下級生」が見つかった。なぜか元18禁とゆーことを知ってて、オレが18になるまでしまっておく、なんて言ってた。しかもオヤジから（パチンコで取ってきてもらったのだ）「あれ、ボインなゲームなんだって？」と言われた。ボインなゲームって何だよ。

（東京都　近藤誠）

イカスご両親ネ！　ボインなゲーム、特にサターンには一杯あるヨ。ボイン・イズ・メンズロマ～ン!!

○あああ～。弟のソウルハッカーズのデータ消しちまったぁ～。今日と明日は連休。弟は今日、家にいなくてデータが消えてるコトに気づいてね～！　こうなりゃサタマガの読プレで当った「七ツ風～」を与えて、ソウルハッカーズに近づけないように……そんな時間の問題だ～。もうお金貸してもらえなくなるかも。

（三重県　泉姫）

小学生の弟に金借りるなっての!!

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ☆全国の悩める若者ちゃん達、今日もお姉さんが楽しくやさしく懺悔を聞いてあげちゃうっ♡

☆自分が小学生であった頃、自費で買ったソフトがあまりにもク○ゲーであったため、家の畑に埋めて土に還すことを試みました。……その過去を反省しつつ、今は読者レースの下のソフトから買っていこうとしています。……って懺悔すべきはこちらの方デスか？（愛媛県　想冥堕尼G）

ーさり気ないカタカナがポイントね。きっと前人未到の挑戦だから、気力と財力の続く限りやってみなさい。無茶できるのは若いうちだけよ☆

☆去年のゲームショウで友人と「どんなオタクになっても、フィギュアだけは手、出すのやめよーなー」と言ってたのに。スマン！　オレは友情より遠藤晶を選んでしまった。どうやらオレはこのまま堕ちてゆく運命らしい。バイバイ、K。

（東京都　近藤誠）

そうね、投稿も始めちゃったし……堕ちるついでにポイントあげるから、いっぺん底まで行ってきな(笑)

☆５年程前の話。君が僕のことを好きだということは、とっくに気付いていた。でも君は僕の好みじゃなかったから……許してくれU子さん。でも君が彼氏を作った時は、少し淋しかったよ。PS：リアルサウンドやって思い出しました。

（富山県　銀の貴公子）

甘酸っぱい青春の１頁。大事にね。

☆先日、久しぶりに「野々村病院の人々」をプレイしました。ふと、取扱説明書の裏表紙に目が止まってしまいました。そこには「ドラゴンナイトⅠが帰ってくる!!　96年・年末発売予定、乞うご期待!!」なんて書いてありました。私は見てはいけないものを見てしまったのです。どうかお許しください。

（神奈川県　ブラック☆ギャグ）

決して開けてはいけない過去の扉を開けてしまったのね。罰として買いなさい……と言いたい所だけど発売日は神もとい小妖精のみぞ知る(笑)

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

はいよ、今回は自由課題ってなもんだ。サタマガ週刊化１周年記念お題「こんなサタマガはイヤ」もう少し募集するです。別に課題モノで締切過ぎ到着分でも面白ければ後日載る可能性アリなのでファイトー!!

◆こんなクラスメイトはイヤだった
→やたらと学級委員になりたがる
→98点のクセに答案の角を折る
→先生のことを「センセー」と呼ばないで「せんせい」と呼ぶ
→でも笑うとカワイイ
→知的な小悪魔
→チョコくれるって言ったのに
→東京の大学へ行きやがった
→これって失恋？
（大阪府　GUY神）

好感度は他の異性以上、でも恋心未満ってやつか。ややこしいが、今年のバレンタインは頑張れってことだ。

◆こんなメガドライバーはイヤだー！
→自分は硬派だと言いつつ、持っているゲームの大半はギャルゲー。
→パソコンを起動する動機の80％は18禁。
→しかも兄にバレた。
→次の狙いは「Piaキャロット２」
→「どきどき懺悔室」へ送るべきだったですか？
（神奈川県　キューピー三世）

どこだっていいけど、きっと君の同志は沢山いるよ。このハガキが励みになることを祈り……今後もギャルゲー魂を燃やし続けるが吉。

◆こんな「街」はイヤだ！
→地場産業低迷で、関連の町工場がどんどん潰れる。
→空港も国立大学も他の街へ移転。
→ビール最大手キ○ンの工場が操業60年で閉鎖。
→サタマガの発売日が１日遅れる。
（広島県　街の名はヒ○シマ）

高所恐怖症で大学進学の予定がなくてアルコール苦手でサターン持ってない人は引っ越せば天国……はう。

◆こんな「デジタルピンボール」はイヤだ！
→バネの調整が弱くなってる。
→フリッパーが片方しか動かない。
→玉の大きさがパチンコ玉に変る。
→「消える魔弾」のボタンがある。
→実はエポックの野球盤。
（群馬県　イッセー木村）

それって思いっきりアナログや!! でも最近、再び盤ゲームが流行りだしたそうな。アナログ侮りがたし。

◆やだぁ～、信じらんない!!
→海外ＴＶショップの運動器具
→預金先の銀行
→森永チョコボールの「金のエンゼル」の存在
→読者コーナーの友人ネタ
（千葉県　夢砂野葉枝亜）

金のエンゼル、じゃ○～るに売買情報載る位だしー。そういえば、女が語る友人ネタ程怪しい物はナイぞ。

◆こんなＤ食の続編はイヤだ！
→主人公がローラではなく結城貢先生でタイトル変更
→「Ｄ食、バンザイ！」
→スタジオさん、お返しします。
（新潟県　上野哲央）

学校休んだ時、つい観るワイドショー。やはりライバル局は「小林カツ代のエネミー大好き」で一発逆転。

◆ネタを出すまでの道のり
→今日あったことを全て思い出す。眠くなる。
→時計の秒針を見る。眠くなる。
→昔のマンガを読み返す。眠くなる。
→30分位走る。眠くなる。
→さわＰを見る。眠くなる。
→とりあえず横になってみる。眠くなる。
→ネタ出しは不眠症の特効薬。
（神奈川県　小宮重喜）

ハガキを読む。眠くなる。パソコン立ち上げる。ついゲームする。眠くなる。やっと原稿始める。眠くなる。息抜きに席を立ち、スッ転んでコンセント抜く。文章消える。ふて寝する……。

今週のダメダメさん パート２

栃木県／あづま公正

ストリートファイターズリーセカンドインパクトジャイアントアタックの長いっての。

裏面の簡潔明瞭な下ネタとの関連を30字以内で述べよ。

和歌山県／鈴木けい？

トニータナカの右目フェチ

既に和歌山っつー時点で「アンタ」の代名詞だろ。バレるって。

東かんなの男子禁制？ 放課後くらぶ♡

サカつく2は、やっぱり鍋奉行よね～☆の東かんなです。今回、タイトルが微妙に違います。そのわけはこれザンス。

☆夢月聖良さんへ。40万払い切ったかということですが、私、プータローなんで親に払ってもらってます。親不幸度120％っていうか。ところで私のことネタにしてくれてうれしかったです。もうこれで私達、友達ね～☆（吉川ひなの風）
（宮城県　KAZ丸子）

今回だけよん。女子高生風の不気味な自画像は今後避けるように（笑）ていうか、なぜか最近ここ宛に男子の投稿多し。みんな、なにを期待している!?……でも全部読んでます。ハイ。

☆EVA2を買った。碇シンジは罪な男だ！　山岸とは恋愛するし、綾波には「綾波のことが心配で……」とか言うし！　自分の人生に悩んでながらもモテモテかよ！　ケッ!!
（熊本県　マチャ彦）

君は正しいよ全く。彼は性別を越えてモテまくるかんね。

☆ソウルハッカーズをプレイしていると「シンゴ君を助ける……」というようなセリフがあり、画面の前で大爆笑!!　なぜなら私の主人公は「タクヤ」だからです。しかしタクヤはすぐにシンゴを助けず、レベルUPと仲魔集めをするためにその場を去ってしまいましたとさ……（笑）
（大阪府　紅樹）

私は「シンゴ君」が好きなので、次は助けてあげてくださいね（笑）じゃ、またさ来週～!!

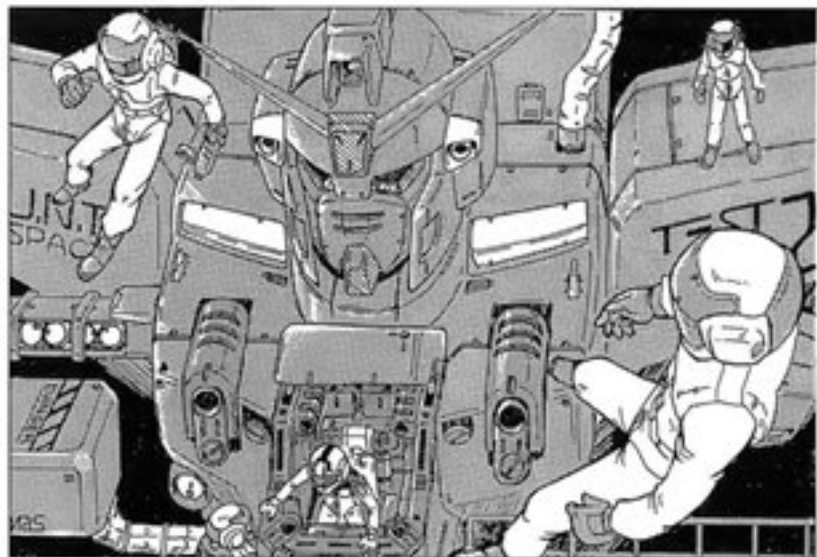
千葉県／ゆみら丸

Don't Leave me Alone

NiGHTSはもう２度と出ないの？

みんな待ってる夢の世界。セガさん、もう一度あそこへ連れていって！

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

PARK GALLERY

神奈川県／MAS

今の子は初代ガンダムをライブで見てないいんだよねっ……てもう十数年前の話になちゃうのか。今でも人気があるのはすごいことだよね。君もやっぱガンダム好き？

福岡県／かのか

昔、木製で抱えるほどでっかいスプーンとフォークがあったのだが引越しの時になくなってしまった。これはやっぱりスチール製かのぉ。

次回テーマは…「晴れ着で初もうで」

神奈川県／うなぎ

ゲー天にはまったクチだね。タイムアタックの最高はどのくらいなんでしょうか。気になるところです。

東京都／ポール梶井

キャミーの新しいコスチュウムについてベガはコスプレ好きなのではないかと噂が流れたが、本当のところどうなんだろうね。

福岡県／にせ関西人

肉づきのいいドロンジョ様。悪の華、女王様と言えばやっぱりこの方しかいないでしょう。再放送しないかな。LD買えって。

千葉県／通勤特快

IIを買ったんですか？I＆IIじゃなくて。うちの弟は買ったものは絶対売らない主義なんで助かってます。

今週の一番

福岡県／Sマニア

初投稿、初掲載おめでとう。これからもよろしくね。トーンはOKだったよ。なんの集中講義なんですか？

茨城県／遠藤和子

本命が別にいるなんて……この浮気者。なんて言ってみたりして。効果トーンはつぶれやすいので注意して貼ってね。なんかトーン講座になってる。

福岡県／そおく竜

福岡県パワー爆発な今回のLPGですが、そんな中でも、シルエットミラージュは人気が高い気がする。なぜだ!? 福岡ではシルミラが熱いのかっ？ それとも投稿率。しかしいい作品が多いね。

京都府／蜃気楼ナーチャ

見るだけ見て、気に入ったので載せてみました。臆せずどんどん投稿してくださいね。みかんも送って…うそ。

兵庫県／ワリンキー

いや、なにが変なんだか教えてちょうだい。もしかしたら選んだ私も変な人なのかしら。このごろこういう方々に弱いんです。だからって1番になるとは限らないけどさ。

東京都／しゃな

ハァーイ、今日も元気に合体してるかーい。ジャックランタン君だ、かわいいな。サンタさんにサターンを買ってもらったのでソフト買うぞ。

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！ 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキも送ってね！

よ.こ.く

ボツと掲載 その不安と期待の間を漂う投稿者の心
その心を LPは どこまで受け入れられるのか？

次回

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン「L.P.」OO係

この次も、サービス サービス♡

福岡県／中野貴仁

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

—— PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.62

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

パブリシティチーム発 デジタルサーカスに来てくれたすべての皆様に感謝を込めて……

昨年10月25日を皮切りに、6週間にわたって日本中を廻った“セガサターン デジタルサーカス'97”は、11月30日の東京会場をフィナーレに、盛大に幕を閉じることができました。会場に遊びに来てくれたサタマガ読者のみなさん、本当にありがとう。

さて、今回は全国会場の思い出を振り返ってみようと思います。第2週目は、広島の基町クレド。ステージ前に陣取って、いつも応援してくれていた“バッジ少年”にハニー花谷からのメッセージ。「お元気ですか？」

第3週目は、大阪のATCセントラルアトリウム。複合施設での開催ということで、セガファンから通りすがりのご家族連れまで、たくさんの人が来ました。この日、お忍びでソニックチーム部長の中が見学に来ていたのだ。気付いた人はいたかナ？

第4週目は名古屋のポートメッセなごや。各会場とも、セガ・パートナーズの入会受け付けをしていたのだけれど、この名古屋会場では家族ぐるみで入会しているパパママユーザー（子供：推定2歳）もいました。

第5週目は札幌、新千歳空港センタープラザでした。空港施設という場所柄、一般のお客さんは一番多かったようです。

そしてフィナーレは東京、ドックヤードガーデン。千秋楽なのに、初日は雨。夜半には嵐となり、会場全壊の危機に見舞われました。竹ちゃんいわく、「映画『ツイスター』の様だった。スゴすぎて笑うしかないと……」それでも翌日は奇跡の復旧を成し遂げてイベント決行。逆巻くビル風にも負けず、ボリショイサーカスのパフォーマンスも冴えた、感動のフィナーレでした。

全国縦断ふれあいの旅でした♥

スタート → 福岡 → 広島 → 大阪 → 名古屋 → 札幌 → 東京 → ゴール

10月25日（土）～11月30日（日）

福岡

記念すべき第1週目の、キャナルシティ博多。我らが竹ちゃんが、ステージイベントに登場しました。博多の空は、青くのどかで穏やか。どこまでも澄んでいたのに……。

東京

フィナーレの東京は雨。ステージイベントも全面中止となったが、それでもやって来たタフネス・ユーザー達との記念写真。みんなにこやかだが、ムチャクチャ寒かったのダ。

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！ という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるJOYテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。毎週金曜日に情報が新しくなるJOYテレ、この号が発売される1月9日からは、セガサターンの新作ソフト情報を。そして１月の第３週は、おなじみのお楽しみ情報をお届け中！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181	博多 092-521-8181
仙台 022-285-8181	
東京 03-3743-8181	
名古屋 052-704-8181	クイズの答えはこちらまで。
大阪 06-333-8181	03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

元旦からお正月スペシャル号がスタートしました。超豪華賞品が盛りだくさんの“お年玉 争奪ＱＵＩＺ”にも、挑戦してみてね!!

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」「わくわくぷよぷよダンジョン」「ヴァンパイア セイバー」「クロック！ パウパウアイランド」「卒業Ⅲ～Wedding Bell」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

新年、明けましておめでとうございます。今年もセガホームページは、話題性のある情報やお得な情報、さらに日刊バーチャファイターページのようなディープな情報満載でお届けします。年の始めに、お年玉プレゼントキャンペーンを実施中です。パソコンの他、いろんな賞品が当たりますので、みなさんご応募ください。

フラッシュセガサターン

Vol.24収録タイトル（1月～）

〈プレイ可能〉
●バーニングレンジャー
●SEGA AGES／パワードリフト
●テナントウォーズ
●バトルガレッガ
〈ムービー〉
●ウィンターヒート
●プロ野球チームもつくろう！
●シャドウ オブ ＴＵＳＫ
●白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
●頭文字Ｄ～公道最速伝説～
●サターンで発見!!たまごっちパーク

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称） ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはハガキに書いて送ってね！

●セガサターンの電源コンセントが壊れたときは、どこで買えばいいのですか？

（山口県：俺のソウル）

セガ■電源コードは部品扱いなので、市販はされていません。電源コードが破損したときは、セガお客様相談センター（フリーダイヤル0120-012-235）までお問い合わせください。部品販売で対応させていただきます。

●サタコレのソフトを、サタマガ誌上で読者投票などで決めるのは、無理なのでしょうか？

（東京都：大木利幸）

セガ■実際にプレイしてみたユーザーの生の声が、サタコレのラインナップに反映できるということは大変に魅力的なアイデアです。でも、結論からいうと、この企画は残念ながら実現不可能です。ゲームソフトも１つの商品であり、著作権物である以上、様々な問題や契約が関係してきます。だから、それがどんなにみんなに支持されていても、かならずしもサタコレにできるという約束ができないのです。というわけで、商品化の保証がないため、誌上企画としては実現できません。

サタコレは、たくさんの人が楽しんだソフトを、もっとたくさんの人に知ってもらい、遊んでもらうというのが一番の目的の商品です。そこで、みんながゲームを買ってくれるという行為そのものが、サタコレになるかならないかの判断の材料になっているといえます。直接目に見える形ではなくても、ユーザーの声はちゃんと商品に反映されているのです。

●バーチャガンに関しての質問なのですが、バーチャガンは小さくすることが可能なのでしょうか？　ショートバレルでかなり小さめの銃が好きな僕としては、ぜひバーチャガン小型版を発売してもらいたいです。

（静岡県：池田淳一）

セガ■気持ちはわかります。でも、それでは“バーチャガン”ではなくなってしまいます（笑）。

そもそも、セガサターン版「バーチャコップ」の発売時に、アーケードの操作感を完全移植するために開発された周辺機器がバーチャガンです。したがって、デザイン・操作性、両方の意味から、アーケード用のガンとまったく同じ物を作ったのです。もちろん、アーケード用の開発段階で、バランス、持ちやすさなどを十分に検討して、なおかつ、一目で近未来的なイメージをつかめるように、あのデザインになっているのです。また、現実の銃からかけ離れたデザインにすることで、「バーチャコップ」と「デスクリムゾン」（笑）のように、まったく世界観もゲーム性も異なるゲームに、共用で使うことができるわけです。

●ソフトのことで質問があります。「バーチャファイター」→「バーチャファイター２」や「バーチャコップ」→「バーチャコップ２」のように、２作目のグラフィックがものすごくよくなるのはどうしてですか。アーケード用なら基板が替わったためと理解できるのですが、セガサターンの場合、ハードが替わるわけではないですよね。「バーチャファイター」は拡張RAMに対応しているわけでもないのに、どうしてこんなにキレイになるのでしょう。

（神奈川県：安室波平）

セガ■これは、大きく分けて２つの理由があります。１つは、開発ツールの改良です。ゲームソフトの開発を行う開発ツールも、やはりコンピュータハードとソフトで構成されています。したがって、これらのツールがバージョンアップされれば、それにともなって、今まで難しかった処理などが簡単にできるようになります。結果的には、できあがったソフトのクオリティが上がることになるわけです。

もう１つには、開発者の技術の向上があります。わかりやすく説明すると、開発ツールやセガサターン本体の性能について、開発者が慣れてくるということです。同じ処理をするにも、不慣れな状態で行うより、手慣れた状態のほうがよい結果を出すことができますよね。さきほど説明した開発ツールの改良とともに、今まで難しかったこと、できないと思われていたことが、経験を重ねていくうちにできるようになることもあるのです。そうした進歩の集大成が、ゲームソフトを大きくグレードアップさせるわけです。

セガ広報日誌

新年、明けましておめでとうございます。
さあ、いっぱいもらった“お年玉”を手に、セガサターンソフトの買い占めに走れ!!
僕たちはあげるほうだったので、おサイフはすっからかんです。トホホ……。

南雲くん

昨年は時間の早さと、髪の抜ける早さに驚いた1年でした。今年は？

ここ数週間はまっているのが「Ｊリーグプロサッカークラブをつくろう！２」。ゲーム中では僕の分身が強烈なプレイを披露しています。得点を入れ、吉本新喜劇のように手を振りながら無邪気に喜ぶ自分もまたよし。でも一番笑えるのが実況。ジローラモさんの「サポーターもイライラしてますね」のコメントに、木村さんが「それもありですね」と真面目に返した時にはズッコケました。みなも実況をぜひ聴くべし！

山崎2：53

いや〜、紅白はスゴかったですね。何がスゴかったって？　えっと…。

冬休みも終わってしまい、悲しい気分になりながらも、まだ正月ボケが抜けきっていないという人が多いのではないでしょうか。僕もたぶんその内の1人だと思うのですが、ここは気を引き締めて今年1年乗り切っていきたいですね。ちなみに知人に気がユルユルな子がいて、その子は階段を正座で滑り降りたり、バナナの皮で転んでみたりします。まったくマンガみたいですね。うっ、何だこの締め方は。締まんね〜。

新人ゲーマー奈美

あけましておめでとう☆今年もよろしくね！ さて今回のお話は…。

前々回「サターンソフト所有本数が100本を超える日は近い」と書きましたが、セガのホームページに書き込みがあったこともあって、イマイチ不安になって数えてみたらば……。ああっ、ごめんよう。そんな気はしていたのだが……。とっくに100本の壁は越えていたのだった。ソフトを立て続けに予約した店のおにーさんには「サタマガ読みましたよ」とか言われちゃうし、やっぱり人間、悪いことはできないのね……（!?）。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

意外な助っ人が登場？　2人は窮地を脱するが……

蒼穹紅蓮隊

—— そうきゅうぐれんたい ——

第十七話「協力と悪意、その余波」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社を襲撃した“黒訾”は、蒼穹紅蓮隊の活躍により撃墜。防衛二課に戻ってきたクニムラは、ことの真相は“弓八幡”にあると告げる。そこでヤシダは、調査部のブレントに弓八幡の調査を依頼する。矢先、テロ組織によりミアマ社長らが拘束されるも、弓八幡の協力（?）を得ることにより、救出に成功する。そしてブレントはついに、弓八幡の製作者が、元尽星所属のタルシマという名の技術者であることを掴む。後日、『天源』を破壊した犯人“秋嵩”にミカヅキ、クニムラのコンビは苦戦。ヤシダの機転で月面の採掘用レーザーを当てることに成功するも、秋嵩の撃破には至らず、かえってパイロットの怒りを買う結果となった。

壱

間に合わない。間に合わなかった。

クニムラは思わず目を瞑り、顔を背けていた。まぶたの裏に採掘所時代の同僚の顔が浮かんだが、それもすぐに消えた。大出力レーザーの圧倒的な光量が解き放たれ、彼女のまぶたを透過したからだ。

虚脱感に似た絶望がクニムラの胸を満たした。絶望は瞬時に怒りに変わった。

──仇は、討つ。

強い意志を込めてまぶたを開いた時だ。

「く……そ、誰……だ？」

不意に苦痛に満ちた子供の声が届いた。クニムラは目の前の光景に息をのむ。

月が──採掘施設が形を留めている！　秋嵩の姿勢が変わっている！　腰のジョイントがねじれ、火花が飛び散っていた。まるで一瞬前にミサイルの着弾があったかのように。それで砲門が逸れたらしく、レーザーは採掘施設をかすめて月表面に大通りを刻み、虚空へと消えていた。

援護射撃？　いったいどこから……。

そして救世主の絶叫が轟いた。

「クソガキィ、折檻の時間だァ！」

救世主はガラが悪かった。ボディの一部から火を吹きつつ、流星のように飛来してきた紫電は秋嵩に激突し、張りだした推進墳射孔を根元から折り取った。その衝撃で秋嵩の腰部のジョイントが切断された。ひしゃげた紫電はきりもみ状態で月面に落下していく。

紫電と同じように流されていく秋嵩の上半身は、それでもなお砲門を月へ向けた。少年の甲高いヒステリックな呪詛が響いた。

「くそ、くそ、くそ、くそぉぉぉっ！」

「クニムラ、後は任せたぞ！」

ミカヅキが絶叫した。鵬牙は一気に加速し、距離をつめる。ワイヤフレームでグラフィカルに表示された照準領域が秋嵩を捉え、ロックオンを意味する振動が発生した。

クニムラは無言で引き金を絞った。鵬牙から放たれた無数のレーザーは、絶対的なまでの冷徹さに誘導され、眼前の半壊した機体に収束した。その瞬間、秋嵩は輝く一つの種子となり、そして──

暗黒の空に、紅い花が咲いた。

弐

紫電は機首を砂に埋め、月面に斜めに突き刺さっていた。片翼がもげている他、全体的に機体が歪んでいる。もはやスクラップ寸前だ。その傍らにゆっくりと鵬牙を着陸させ、クニムラは通信回線を開いた。

「ミカヅキ。あんた良くやったわ。……安らかに眠って」

「あんた、人でなしか！」

モニタに鼻血をたらしたミカヅキの顔が映った。そのまま血を拭いもせずに、クニムラをにらみつけて喚き散らす。

「冗談いってる場合か！　こっちはセンサが死んでるんだ。クソガキは、どうなった？」

「コナゴナよ。破片は今、月の引力が回収してくれてる。作業が楽で助かるわね」

後味の苦さをはね退けて、クニムラはきっぱりと応えた。相手は犯罪者なのだ。天源を破壊したことで、何人殺したか判ったものではない。

だがミカヅキは目を逸らし、すねたように顔を歪めてため息をついた。

「誰だ、ガキにあんな物騒なオモチャを与えた奴は……」

一瞬口ごもり──だが沈黙を怖れて、クニムラはすぐに言葉をついだ。

「ミカヅキ、あんた腕を上げたわね。今回はまあ、助からなかったこともないわ」

「……おい待てクニムラ、もう一度いえ。今レコーダーを起動する」

馬鹿ね、とクニムラは笑った。ミカヅキの頬もそれで少し緩んだ。

「本当に良くやってくれたわ。あのロングレンジから援護射撃をあてるなんてね」

クニムラは素直な賞賛をこめて微笑んだのだが、ミカヅキの顔からじわりと笑みが消えた。そのまま無表情にクニムラを凝視していたが、不意に眉根を寄せて、

「援護射撃なんか、してない」

硬直したクニムラの表情から冗談ではな

登場人物紹介

八指多　薫　24歳。女性。蒼穹紅蓮隊の隊長を務める。今回の事件の真相を調査部のブレントを通じて調査し、弓八幡の製造理由と「イデオ・サヴァン・システム」を探し当てた。秋嵩との交戦中は後方でミカヅキとクニムラの指揮を執り、苦戦していたミカヅキとクニムラの窮地を救った。

国村　リカ　尽星建設・豊の海防衛部から、今回の事件を機に蒼穹紅蓮隊に返り咲く。骨格強化手術を受けており、執拗な秋嵩の攻撃に機体は損傷を受けたが、本人はそれほど外傷を負っていないもよう。ミカヅキからはライバル視されているが、彼女がどう思っているかは不明。

朏　良太　蒼穹紅蓮隊、隊員。卓越した操縦技能を持ち、数々の戦果をあげていたらしいが、本編ではクニムラ、弓八幡にいいようにやられている。前回、秋嵩に一矢報いるため、背後からの攻撃をしかけようとするが、クニムラが援護のために放ったミサイルが当たった秋嵩に弾き飛ばされた。

足島　英司　元尽星重工の技術者兼テストパイロット。そして弓八幡の開発者でもある。現在は八福星間開発公司に籍を置いているが、周りには疎んじられている。顔にはいつも笑みを絶やさず、緊張感のない話し方をするが、それは彼の防衛本能の表れである。身繕いには無頓着で、極度の甘党。

いと判ったらしく、ミカヅキは責めるような巻き舌で早口にまくしたててきた。
「あんな遠くから、当たるわきゃねーだろが！」
「……冷静に考えると、そうよね。あんたの腕では無理、か」
　ミカヅキは反論してこなかった。クニムラは唇を噛んで目を細めた。
　ミカヅキでもクニムラでもない、第三者。センサが反応しないほどの距離からの、超長距離射撃を可能とする機体。クニムラの脳裏に一つの情景が浮かんでいた。あれはシュヴァイツの占拠事件だ。呑竜に突進するミカヅキの紫電。その射程外から楽々と呑竜に着弾させた機体があった。どうやらミカヅキも同じことを考えているらしかった。
　クニムラは彼方の闇をふり仰ぎ、無駄としりつつイルカに似た機影を探した。ミカヅキは苦々しげに独りごちた。
「タルシマのヤロー」
　今度はクニムラがミカヅキを凝視する番だった。タルシマとは誰だと尋ねようとした時、モニタに通信ウィンドウが開いた。てっきりヤシダだと思ったのだが、そこに映っていたのは見知らぬ若い男だった。
「どうもどうもミカヅキ君！　僕の噂でもしてましたか？」
　誰何しようとしたのだが、ミカヅキの悲鳴のような絶叫に遮られた。
「タ、タルシマ！」
「こんにちは。さっきは危機一髪でしたね。間に合って良かった。危うく月がなくなるところです。まったく無粋な子供がいたものだ。教育が悪かったのですよ、きっと」
　クニムラは驚愕する。まさか、援護射撃をしたのはこの男？　ということはつまり……。
　瞬時に殺気を帯びたクニムラの眼付きにも気づかずに、ミカヅキは男にくってかかった。
「おいタルシマ。あのガキは何なんだ？　知ってることを話せ。お前が撃ったってことは、少なくとも仲間じゃないわけだな？」
「いや、まあ色々と事情がありまして。同じ穴のムジナといえど、ムジナが皆で仲良く暮らしているとは限らないわけです。そ

イラスト：木下ともたけ

れに僕は月見だんごが好きなんです」
「お前、味方を……」
　ミカヅキは絶句した。二人の会話を聞きながら、クニムラは冷静に索敵センサを探っていた。しかし有効レンジ内に反応はなかった。浮遊する天源の破片が索敵を阻んでいるのか……あるいはこの通信もどこかを中継しているのかもしれない。そう思い至り、糸切り歯で唇を噛んだ。と、それを見透かしたかのように男がいった。
「まあ、二機ともひどい有り様ですし、僕はこのまま帰らせてもらいます。勝負は正々堂々というのがウチの家訓なので。では、次の機会にまた……」
「待て！」
　ミカヅキが叫んだが、男はゆらりと手をふった。そして通信は途切れた。惚けたようにモニタを見つめ続けるミカヅキに、ややあってクニムラは静かに声をかけた。
「あなたたち、どういう御関係なのかしら。もちろん詳しく説明してくれるわけよね？」

参

　秋嵩の残骸は、その大半が月表面へと落着した。それらは全て回収され、尽星重工の分析ラボへと運ばれた。使用部品から製造元を割りだすためである。
　尽星にとって幸運なことに、大破したコクピットからは黄色人種のものと思われる五指満足の右腕が発見された。砕けたパイロットの頭骨は洗浄の後に復元され、歯列図の作成と共にコンピュータ処理による顔の復元が行われた。その際に意見を求められた人類学者は、頭蓋骨の縫合具合などから骨の持ち主は十三歳の黄色人種、男性であると断言した。かくして調査の範囲は狭められた。
　だが、尽星にもたらされた吉報はこれで打ち止めとなった。今世紀最大の人類移住計画である火星開発の主導権争いに於いて、同社の行く手に暗雲が垂れこめ始めていたのだ。
　尽星のみを標的とした、たび重なる環境テロ行為。それはことの正否にかかわらず、尽星が環境破壊を推進する企業という――極めて理不尽かつ漠然としてはいるものの――イメージを広めつつあったのだ。ミアマ会長が趣味の小旅行にでたきり帰っていないという事実を曲解する者もあり、何か後ろ暗いことがあるから帰れないのだという裏付けのない憶測も飛び交った。
　これら全ての悪意に満ちた風聞は同じ根を有していた。それは尽星が業界内でも屈指の企業であるという事実に起因する。
　ミアマ会長一代にして世界的な企業グループにまでのし上がってきた尽星は、それだけに多くの敵をつくってきた。嫉妬、もしくはシェアを奪われた恨みを原料として怒りを燃やしていた他企業にとって、今回のテロ騒動は合法的に尽星を叩く格好の口実となったのだ。彼らの囁きが尽星のイメージ失墜に一役買ったことはいうまでもない。
　尽星は苦戦を余儀なくされていた。手持ちの武器は全ての疑惑に確証がないという事実だけで、それも復讐に酔い痴れる多勢を相手には有効な武器とはいえなかった。
　今や開発を任されるであろうと予測される企業リストの上位に尽星の名はなかった。代わって最有力の座を占めたのは、とある東南アジア系の企業であった。
　名を、八福星間開発公司という。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

MESSAGE from ライジング RAIZING

　皆さんはシューティングゲームのザコの身になって考えてみたことはありますか？　シューティングの自機といえば、大抵とんでもない攻撃力のビームなど、明らかに格差のある兵器で、群がる敵機をバンバン叩き落とせる性能を持っているうえに、当たり判定が妙に小さかったり、ボンバー中無敵だったりしてズル過ぎます。それに立ち向かうザコ戦闘機の装備ときたら！　ジョングでイデオンに立ち向かえと言われているようなもんで、できるなら勘弁してほしい立場ではあります。三度生まれ変わってもゲームのザコ敵と合体ロボの足パーツのパイロットにだけはなりたくないもんですな。たまには、皆さんも自機がやられた時に「頑張ったじゃないか！」などとねぎらいの言葉をかけるなどして下さいネ。

横尾　憲一（よこお　けんいち）
クローン羊のニュースを見て（古いよ）「ルパンvsマモー」を見直してみるが「マモー」のところはルビ通り「ふくせいにんげん」と読むべきなのか悩む来年30男。

SEGA専門店

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

(全商品新品)

サンタ

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30

〒101-0047 東京都千代田区内神田2-3-1新千代田ビル (有)サンタ
サンタのホームページ　http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

サターン新作ソフト

リアルバウト餓狼伝説スペシャル(RAM)　12/23　7,000円
ウィザーズハーモニー2　4,900円
TILK～青い海の少女　6,100円
悪魔全書2　2,600円
メタルフィスト　1/15　5,200円
放課後恋愛クラブ(限)　6,100円
じゃんぐリズム　5,200円
バトルアスリーテス　5,200円
マリオ超将棋塾　7,000円
金田一事件簿　5,200円
SANKYOフィバー実機Vol.2　5,200円
ジャングルパーク（限）　5,200円
センチメンタルグラフティ（初）　1/22　6,700円
街　5,200円
ソロクライシス　5,200円
ウィザードリィネメシス　6,100円
パンツァドラグーンRPG　1/29　6,100円
ファーランドサーガ（初）　6,100円
カオスシード（初）　6,100円
フォトジェニック（初限）　6,100円
たまごっちパーク　6,100円
Jリーグ炎のストライカー　5,200円
大航海時代外伝　6,100円
坂本龍馬　4,300円
魔法少女プリティーサミー2　6,100円
本格若松将棋塾　6,100円
速攻生徒会　6,100円
NOON（ヌーン）　4,300円
ガンブレイズS　6,100円
UNO-DX（初）　4,300円
スーチイパイアドベンチャー　2/5　6,100円
ウィンターヒート　5,200円
パチンコホール新開店　6,100円
SDガンダムGセンチュリーズ　2/11　6,100円
バトルガレッガ　5,200円
テナントウォーズ　5,200円
慟哭（どうこく）そして…　2/12　6,100円
すごぺんちゃ・ドラゴンマスターシルク外伝　2/19　5,200円
頭文字D　5,200円
信長戦国群雄伝　5,200円
シャドーオブザタスク　6,100円
バロック　2/26　6,100円
悠久幻想曲2　5,200円
白き魔女　6,100円
ステラアサルトSS　5,200円
ツアーパーティ　5,200円
アウトラン　3,400円
アクアゾーン　1,900円
アドバンスウォー（千年帝国）　3,800円
アルバム倶楽部　5,800円
アンジェリークII　4,800円
イブバーストエラー　5,900円
イブバーストエラー プラミアム　7,000円
イラストレーションズ　4,300円
ヴァンパイアハンター　1,900円
ヴァンダルハーツ　3,900円
ウィルス　5,500円
XMENvsストリートF　6,900円
エアーズアドベンチャー　1,900円
エミットVol2　1,800円
エバンゲリオン1　2,500円
エバンゲリオンII　4,800円
エバンゲリオンデジタルC　4,300円
M ～君を伝えて～　3,800円
エルハザード　3,800円
落ちゲー　4,900円
おまかせセイバー　2,800円
ガーディアンヒーロー　3,800円
海底大戦争　1,900円
下級生　6,800円
ガリバーボーイ　2,800円
カルドセプト　4,900円
ガングリフォン　2,900円
ガンダム外伝I　3,800円
ガンダム外伝II　1,800円
ガンダム外伝3　2,800円
機動戦艦ナデシコ　3,900円
機動戦士Zガンダム　3,900円
輝水晶伝説アスタル　1,000円
きゃんきゃんバニーII　3,500円
きゃんバニーEX　5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ　2,800円
銀河お嬢様伝説ユナ3　4,800円
キングオブボクシング　1,800円
空牙外伝　3,900円
クオバディス2　4,900円
ぐっすんおよよ　1,800円
グランディア（初）　7,000円
グランチェイサー　1,800円
グレイテストナイン97　3,900円
グレイテストナイン97・ミラクル　4,900円
クロックワークナイト福袋　2,800円
クロックワークナイト（下）　1,800円
黒の断章（ポスター付）　5,500円
ゲームウェアー5号　1,500円
ゲーム天国（極楽P）　4,900円
月下霧幻譚　1,900円
ゲゲゲの鬼太郎　1,600円
恋を唄うYU-NO　7,000円
鋼鉄霊域　1,900円
ゴータ　800円
ゴータII　1,800円
ゴールデンアックスデュアル　1,800円
ゴジラ列島震撼　1,800円
コットン2　5,200円
コマンド&コンカー　2,800円
サイバードール復刻版　3,500円
サイバーボッツ（超限）　5,800円
サクラ蒸気ラジオショー　4,300円
サクラ大戦　3,900円
サクラ大戦花組コラムス　3,900円
サクラ大戦花組通信　1,900円
sc アルバートオデッセイ外伝　2,600円
sc エネミーZERO　2,600円
sc ソード&ソーサリ　2,600円
sc 蒼穹紅蓮隊（徳）　2,600円
sc 機動戦士ガンダム　2,600円
sc Dの食卓　2,600円
sc DX人生ゲーム　2,600円
sc テトリスS　2,600円
sc テラファンタスティカ　2,600円
sc ドラゴンフォース　2,600円
sc ばくばくアニマル　2,100円
sc ファイプロ6MENS　2,600円
sc プリンセスメーカー2　2,600円
sc レイヤーセクション　2,600円
サムライスピリッツ新紅郎　2,800円
サムライスピリッツ天草降臨　4,900円
三国志孔明伝　4,800円
サンダーフォースGP1　2,800円
サンダーフォースV　5,800円
サンダーフォースV（CD付）　6,800円
サンダストーム&ロードブラスタ　1,800円
3×3アイズ　1,900円
時空探偵　1,900円
実況おしゃべりパロ　2,800円
実況パワフルプロ野球S　4,900円
シーバスフィッシング2　3,800円
紫炎龍　2,800円
シャイニングウィズダム　500円
シャイニングホース3　4,300円
シャイニングホーリアーク　1,900円
重装機兵レイノス2　3,900円
Jリーグクラブを作ろう2　5,200円
将棋まつり　5,800円
シルエットミラージュ　4,900円
神宮寺三郎　4,800円
真説夢見館　900円
真説サムライ武士道烈伝　5,800円
新テーマパーク　3,900円
水滸演武　600円
スーパーリアル麻雀P6　3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ　3,900円
スーパーロボット対戦F　5,900円
スカイターゲット　2,900円
スチームギアマッシュ　2,800円
ステークスウィナー　2,800円
ストリートファイターROF　800円
ストリートF コレクション　4,900円
スナッチャー　2,800円
スペースハリア　3,400円
スリーダーティドワーブ　3,800円
スレイヤーズろいやる　5,500円
西暦1999　4,800円
セガラリー　2,600円
セガラリープラス　2,600円
セクシーパロディウス　2,800円
セナ・パーソナルトーク　1,000円
ゼルドナシルト　5,900円
ゼロヨンチャンプ　4,900円
全日本プロレス　4,900円
卒業クロスワード　2,800円
卒業II　3,800円
卒業S　3,900円
ソニッR　4,900円
ソニックウィングSP　2,800円
ソニックジャム　3,800円
ダークセイバー　2,800円
ダークハンタ（上）　2,800円
太閤立志伝2　3,800円
ダイナマイト刑事　3,900円
ダイハードトリロジー　3,800円
太平洋の嵐2（限定）　4,800円
タクティクスオウガ　4,800円
ダライアス2　2,800円
ダライアス外伝　2,800円
誕生S　2,800円
超時空要塞マクロス　3,800円
痛快スロットシューティング　1,800円
提督の決断II　4,900円
ツーリングカーチャンピオンシップ　5,200円
ディトナUSA　1,900円
ディトナUSA・CE　2,800円
ティンクルスタースプライツ　5,200円
デカスリート　2,600円
デザイヤ　5,800円
デザエモン2　4,900円
デジタル電脳天使SS　3,900円
デジタルピンボールI　2,600円
鉄球　1,500円
デッドオアアライブ　4,900円
デビルソウルハッカーズ　5,900円
テラファンタスティカ　2,600円
天外魔境　3,900円
伝説のオウガバトル　2,900円
トアー精霊王紀伝　2,800円
峠キング2　1,800円
闘神伝URA　1,800円
トームレイダース　3,800円
ときめきメモリアルSP　4,900円
ときめきメモリアルDX　2,900円
ときメモ対戦ぱずる玉　3,800円
ときメモとっかえ玉　2,900円
ときメモ虹色の青春　3,900円
同級生2　5,900円
ドドンパチ　4,900円
ドラゴンボールZ（偉大なる）　2,600円
ドンパチ　2,800円
ナイツ　1,900円
七ツ風の島物語（初）　4,800円
南方珀堂登場　3,900円
ネクストキング（限）　6,900円
野々村病院の人々　5,900円
バーチャコップII　2,800円
バーチャファイターII　1,900円
バーチャファイタリミックス　900円
バーチャファイターキッズ　1,800円
バーチャフォトスタジオ　3,800円
バーチャルハイドライド　1,800円
バーチャロン　1,900円
バイオバザード（本つき）　4,300円
バトルモンスターズ　1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース　3,800円
百物語　4,900円
ビクトリーゴール　900円
美少女花札秘湯恋物語　5,200円
ピンボールグラフティー　2,800円
ファイターズHダイナマイト（RAM付）　4,900円
ファイターズヒストリーダイナマイト　2,900円
ファイターズメガミックス　2,900円
ファイティングバイパース　1,800円
ファイプロ外伝　900円
ファインドラブ　4,300円
ファルコムクラシック（初限）　5,900円
ファルコムクラシック　4,900円
ファンタズム　5,800円
フェーダリメイク　4,800円
プリンセスクラウン　5,200円
ぷよ通　2,800円
ぷよぷよSUN　3,900円
ブルーブレーカ（初）　4,900円
ペブルビーチゴルフ　1,800円
宝魔ハンターライム　2,800円
ポリスノーツ（初限）　4,800円
マーブルスーパーヒーロー　4,900円
魔法学園ルナ（初限）　4,900円
マリア君たちが…　6,100円
マリーのアトリエ　5,200円
マンクスTT　2,900円
マスターオブモンスターズ　3,900円
ミニ四馬区SF（初限）　4,900円
ミニスカポリス（限定）　5,800円
メイキングオブナイトルース　500円
メタルスラッグ　4,900円
メタルファイターMIKU　2,800円
メルティランサー限定版　5,900円
桃太郎道中記　5,900円
森高千里　6,800円
モンスタースライダー　2,800円
悠久幻想曲　3,900円
悠久の小箱　2,700円
優駿クラシックロード　3,900円
ラストブロンクス　3,900円
ラングリッサIIISP　3,900円
ラングリッサIV　4,900円
ラングリッサ4（SP）　5,900円
リアルサウンド　4,900円
リグロードサーガ　900円
リグロードサーガ2　1,900円
リフレンラブ(初)　5,900円
リンクルリバーストーリー　1,800円
ルル　1,800円
ルナMPEG版　5,900円
レースドライビング　2,800円
ロンド輪舞曲　5,800円
わくわく7（RAM付）　4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル　1,900円
WARA² WARS　3,900円
ワールベースボールII　2,800円
ワールドヒーローズP　3,800円
ワンチャイコネクション　500円

サターン周辺機器

サターン本体(クールパッド付)　19,200円
ツインスティック　2,900円
バーチャガン　2,600円
アスキーパッドX　2,200円
AVセレクタJXS3（S付）　2,200円
AVセレクタJX-5　2,200円
SSコマンダー　2,200円
コードレスPセット　3,800円
ツインオペレータ　15,800円
サタンコントロールパット　2,200円
パワーメモリ　3,800円
シャトルマウス　2,700円
マルチターミナル　3,400円
サターンSケーブル　1,800円
サターンAVケーブル　1,800円
マルチコントローラ　2,900円
マウスパット　800円
バーチャスティック（新）　4,700円
ファイタースティックX　2,900円
サンキョーFF ST　2,000円
バーチャスティックプロ　12,800円
ジョイパッドAI　3,300円
ジョイパッドDX　1,500円

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

メガドライブソフト

アークスオデッセイ　1,800円
蒼き狼と白き牝鹿　1,800円
エグザイル　1,800円
エターナルチャンピオンズ　1,800円
オーサムポッサム　800円
ギャラクシーフォースII　1,000円
キングコロッサス　500円
クールドバスター　2,800円
コラムスIII　2,000円
サムライスピリッツ　2,800円
サンダーフォースIII　1,800円
サンダーフォースIV　1,000円
三国志II　1,800円
斬～夜叉円舞曲　500円
紫禁城　1,800円
シーザーの野望II　900円
シャドーオブザビースト　800円
雀皇登竜門　900円
新創世記ラグナセンティ　2,000円
スティールタロンズ　500円
セーラームーン　1,800円
007死闘　800円
ソニックIII　2,800円
ソーサルキングダム　2,800円
大航海時代　1,800円
タントアール　1,800円
TMNT II　2,800円
ドラゴンズリベンジ　1,800円
ドラゴンボールZ　1,800円
忍者武雷伝説　500円
パチンコクーニャン　800円
パワーモンガー　1,800円
ピットファイター　1,800円
ファステストI　500円
ファンタシースターIV　1,800円
ブルーアルマナック　1,800円
ペーパーボーイ　1,800円
ポピュラス　300円
マーブルマッドネス　2,000円
マスターオブモンスター　800円
まじかるハット　300円
魔導物語　3,900円
メガロマニア　2,800円
モンスターワールドIII　500円
ランパート　900円
乱世の覇者　1,800円
ロードブラスターズ　1,000円
ロケットナイトアドベンチャー　1,800円

MDスポーツソフト

RBI4ベースボール　500円
ジョーモンタナフットボール　300円
ジョーモンタナフットボールII　300円
TELTELスタジアム　500円
デビスカップ　800円
ドリームチームUSA　500円
トッププロゴルフ　800円
トッププロゴルフII　800円
プロフットボール　300円
ペブルビーチの波涛　1,800円
マスターズゴルフ　800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット
S-01（MD1用）　2,500円
S-02（MD2・32X用）　2,500円
Sケーブル 1.5m　700円
オーディオコード1.5m　300円
ヘッドフォンコード1.0m　300円
ビデオ入力コードI　800円
ACアダプターII　1,200円
セガタップ　500円
RF I　1,000円
RF II　1,000円

メガCDソフト

アーネストエバンス　1,000円
アネット再び　1,800円
アフターバーナーIII　1,800円
アルシャーク　1,800円
Aランクサンダー　1,800円
AX101　1,800円
ウイニングポスト　800円
ウルフチャイルド　300円
江川プロ野球CD　500円
クイズスクランブル　500円
元朝秘史（ジンギスカン）CD　900円
ザサードワールドウォー　1,800円
サンダーストームFX　800円
シムアース　1,500円
ジャガーXJ　1,800円
シャドーラン　5,400円
シュバルツシルト　2,000円
シルキーリップ　2,000円
雀豪ワールドカップ　1,800円
ジュラシックパーク　2,800円
CD三国志3　900円
スターブレード　2,800円
戦国伝承　1,800円
Dカントリークラブ　1,800円
デトネイターオーガン　1,000円
デスブリンガー　900円
デバステイター　900円
天下布武　900円
電忍アレスタ　1,800円
ナイトトラップ　1,800円
ノスタルジア　800円
信長覇王伝CD　2,800円
Vay CD　1,800円
フェイエリア　800円
ブライ　900円
ブラックホールアサルト　300円
プリンスオブペルシャ　300円
プロ野球スーパーリーグ　800円
ファイナルファイト　500円
ヘビーノバ　500円
マイクロコズム　2,800円
モータルコンバットCD　1,800円
ロードブラスターFX　1,800円
ワンダードッグ　300円
惑星ウッドストック　100円

GGソフト

ああ播磨灘　300円
イチダントアール　2,000円
犬だいすき　2,300円
ウィンブルドン　1,500円
ウディーポップ　2,000円
オリンピックゴールド　2,000円
怪盗セイントテール　2,300円
鬼神童子　2,800円
ギアスタジアム平成版　1,500円
ギャンブルパニック　2,300円
クイズギアーファイト　2,300円
好牌I　1,000円
コカコーラキッズ　1,800円
コラムス　1,500円
サイキックワールド　2,000円
新ギア　1,500円
シャイニングフォース外伝　2,800円
シルバンテール　2,800円
Jリーグサッカー　800円
GGリーグ'93　800円
スーパー桃太郎電鉄3　2,800円
セイラームーン　1,500円
ソニックドリフトII　2,300円
ソニックラビリンス　2,800円
ソニック&テイルズII　2,300円
タントアール　2,300円
ダンクキッズ　1,800円
チャックロック　1,500円
テイルスの冒険　2,800円
ドッジ弾平　800円
ドラえもん　800円
女神転生S　3,000円
野茂ワールドベースボール　1,500円
ハイパープロ野球　800円
パズルボブル　2,300円
ひょうたん島　800円
プロ野球ツインリーグ　1,500円
バーチャファイターミニ　2,300円
バクバクアニマル　2,300円
パックマン　2,800円
ぷよぷよ通　2,300円
マクドナルド　2,000円
マジカルポピルス　800円
魔導物語1～3　各2,800円
ミッキーマウスII　2,000円
モータルコンバット　2,000円
ルナさんぽする学園　2,800円
レミングス　2,000円
ロイヤルストーン　2,800円
ワールドダービー　1,800円
ワギャンランド　2,000円

GG周辺機器

パワーバッテリー　4,100円
カーアダプター　2,500円
対戦ケーブル　1,000円

●土曜日は、定休日です。

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です**。土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→　配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→　**東京三菱銀行　東京駅前支店　当座0415749 (有)サンタ**に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→　郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

④郵便振替→　郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号　00150-9-708150 (有)サンタ

(注意) 代金に必ず消費税を加えて下さい

特別企画

裏技の極スペシャル!!

第1回

サターンの裏技を網羅

おうっす！　てめーら、元気してっか？　年も明けたことだし、寒さも吹き飛ばす勢いで行くぜ！　なにを……って、裏技に決まってんだろ。今号から2週にわたり、過去本誌で紹介してきた名作裏技の数々を、男らしくどーっんと発表するぜっ！　ボリュームも満点。てめぇの気になるアレも、きっと見つかるだろーよ。タイトルはあいうえお順に並んでいるから、検索もラクラクだぜっ。ああ、オレってなんて親切なんだ……。

あ

アサルトリグス

●最初から完全武装&アイテム使用無制限

プレイ中にアイテムを表示させ、「左、右、左、左、右、左、右、右、上、下、上、上、下、上、下、下、上、上」と入力する。

●無敵コマンド

プレイ中にアイテムを表示させ、「左C左C左左C右C右CC上上」と入力する。

あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED

●隠しキャラ使用条件

対戦時間の累積が10時間以上で扇ヶ谷鉄子、20時間以上で新堂源一郎がストーリーモード以外で使用可能に。キャラ選択画面で飛鳥がいる欄で上を押すと扇ヶ谷が、環がいる欄で下を押すと新堂が選択できる。技表は下記参照。

扇ヶ谷鉄子技表

必殺技	コマンド
遠心破砕拳	下、右下、右+小or大攻撃
フェノメノン・クラッシュ	下、下+小or大攻撃
インパクトチャージ	下、左下、左+小or大攻撃
マッハジャブ	小or大攻撃連打
空中フェノメノン・クラッシュ	空中で下、下+小or大攻撃
最終奥義	**コマンド**
遠心連殺拳	下、右下、右+小攻撃+大攻撃
超フェノメノン・クラッシュ	下、左下、左+小攻撃+大攻撃
特殊技	**コマンド**
扇ヶ谷コンビネーション	右+小攻撃X3

新堂源一郎技表

必殺技	コマンド
乾坤一擲	下、右下、右+小or大攻撃
質実剛拳	下、下+小or大攻撃
疾風怒涛	下、左下、左+小or大攻撃
最終奥義	**コマンド**
臥龍天晴	下、右下、右+小攻撃+大攻撃
泰山鳴動	下、下+小攻撃+大攻撃

●追加カラー選択

キャラクター選択時にLorRorL+Rを押しながら決定。

●追加オプション設定

コンフィグ画面でLを押すとVSオプション画面へ、Rを押すとオプション画面へそれぞれ移行できる。また、対戦成績画面でRを押すとランキングモードの成績が見られる。

アースワーム・ジム2

●隠しコマンド

プレイ中にポーズをかけて次のコマンドを入力することにより、様々な効果が得られる。武器を入手するコマンドを使った場合、持っている武器を使い切った後に、入力したコマンドに対応したものが入手できる。ただしマシンガンを持っている場合、武器の入手はできない。

コマンド	効果
下、Y、Z、Z、左、右、下、Y	隠しオプションの出現
下、A、左、左、X、下、下、右	体力完全回復
Y、Y、上、Y、左、右、上、A	ホーミングミサイル100発入手
C、Z、Z、B、Y、左、Y、左	メガプラズマ100発入手
C、上、下、X、B、下、Z、上	バブルガン10発入手
上、下、A、Z、C、上、左、X	バーンブラスター10発入手
下、C、Z、Y、下、C、Z、A	3フィンガーガン3000発入手
X、左、A、X、A、左、B、右	マシンガンの弾数が2000発になる
X、B、右、左、右、C、X、A	残機が9になる
下、A、下、下、X、Z、左、B	ジムが死ぬ

アイドル雀士スーチーパイII

●スーチーユキモード&ステージセレクト

ディスク1のタイトル画面でLを押しながらZ、Y、X、R、A、B、スタートの順に押す。すると、スーチーユキモードで遊ぶことができる。また、メインキャラのステージセレクトが可能になる。

●ステージセレクト

ディスク1のタイトル画面で上を押しながらZ、Y、X、R、A、B、C、スタートの順に押す。すると、メインキャラとスーチーユキモードのステージセレクトができる。すると、上の「スーチーユキモード&ステージセレクト」の裏技に加え、スーチーユキモードのステージもセレクトできるようになる。なお、どちらもコマンド入力が成功した場合にスーチーパイの声がする。

●いきなりエンディング

ディスク1のタイトル画面で左を押しながらX、Z、X、Z、X、Z、Y、スタートの順に押す。すると、オープニングに続けて、すべてのエンディングを見ることができる。また、エンディングデモ中にスタートを押せば、次のエンディングデモにスキップできる。

●アイテムを全種類入手

ディスク1のプレイ中、必殺技、音声が出ているときや、得点計算中以外にL、R、下、Yを同時に押す。すると、すべてのアイテムを1つずつ入手できる。

●配牌やり直し

おまけディスクのフリー対局中にLとZを同時に押す。すると、プレイ中の局の配牌がやり直しになる。

●ミユリの部屋全キャラセレクト

おまけディスクのオープニング曲中にLとRを押しながらA、X、A、X、下、上、C、Z、A、X、B、スタートの順に押す。すると、ミユリの部屋ですべてのキャラが選択可能になる。

●強制勝利コマンド

ディスク1のプレイ中、必殺技、音声が出ているときや、得点計算中以外にL、X、Zを同時に押す。

●カーソルでおさわり

脱衣シーンでカーソルを下の表に示した場所に合わせてボタンを押すと、キャラのいろいろなリアクションを見られる。

女の子の名前	タッチできる場所	脱衣再開になる場所
篠原ありす	胸とヘソ	口のあたり
槙枝早苗	口と首	胸
一文字つかさ	耳と胸	ヘソのあたり
佐々木留美	首のあたりと腰のあたり	乳首
水野佑紀	首と背中のあたり	わきの下
片桐志穂	口のあたりと胸	股間
御崎恭子	口と股間のあたり	乳首

アイドル麻雀ファイナルロマンスR

●メニュー消去

着せ替えモードでZを押すと、画面の下にあるメニューを消せる。この状態だと操作が簡略化され、Aで画面の拡縮、LとRで服の変更、Xで服を脱がすことができる。再度Zを押せばメニューを表示させることができる。

AQUAZONE for SEGA Saturn

●背景の変更

シミュレーション中にL、R、Zを同時に押すと、背景を簡単に変えることができる。

●カップリング

シミュレーション中、水槽の中に同種の魚のオスとメスがいる状態でL、R、Aを同時に押すと、2匹をつがいにすることができる。

●水質の棒グラフが数値に変わる

水換えの画面で、L、R、Aのボタンを同時に押すと、水質の棒グラフが数値に変わる。

アドヴァンスト V.G.

●ボスの使用

ストーリーモードをクリア後（難易度はなんでもいい）、対戦モードのキャラ選択画面の下段両端にK-1とK-2の2人が追加される。使える必殺技は同じ。超必殺技はない。

●超必殺技

体力ゲージが赤く点滅の状態で各キャラに対応したコマンドを入力すれば超必殺技を使用できる。

※久保田潤、結城綾子、エリナ＝Gは相手の近くでコマンドを入れる。

キャラ名	必殺技名	コマンド
K-1&K-2	サンダー・スパーク	P連打
	サンダー・ボルト	左、左下、下、右下、右+P
	サンダー・スピア	下、左下、左＋K

キャラ名	必殺技名	コマンド
武内優香	気吼連弾・鬼龍韋駄天撃	下、左下、左、下、左下、左+大P、右、左、下、右+P+K
増田千穂	紫閃烈破	下、右下、右、左、右+PX2
楠真奈美	ごっついねころけっとぱんち	下、右、下、右下+P+K
久保田潤	久保田スペシャル	右、下、左、右、下、左+大P
八島聡美	聡美ブリンガー	下、左下、左、下、右、大P
結城綾子	スパイラルダイブ	下、右下、右、右上+大K
エリナ=G	えりりんスマッシュ	下、右下、右、左、大K
梁瀬かおり	烈斬衝	下、右下、右、下、左+大K
レイミ謝華	グリフォン・ネイル	左、右、下、左+P+K

ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡

●士官学校で特別な顔写真を選ぶ

何度かやり直せば基本的に全ての顔が登場するが、女性士官が現れる頻度は1%くらいである。そこで必ず女性士官にする方法を教えよう。ネームエントリー時に（顔を選択せずBボタンでキャンセルすれば、好きな名前にすることができる）、「ステア」と入力すると女性士官Aが登場する。また、同じく「クリスティーヌ」と入力すると、女性士官Bが登場する。

またこれ以外にも、やはりネームエントリー時に以下のように入力すると

「Y、下、L」

表の下3つの顔を変更できるので好きな顔を選択で

きるようになる。
「マリコ」
二人の女性士官と黒人士官の顔が選べるようになる。
「ゆきむね」「みみたぶ」
特定の顔だけ複数入ってしまう。
「パイナップル」「おやびん」「ニヤリ」「マリヲ」「カメレオン」
特定の顔しか選べなくなってしまう。

● 士官学校で決定される空将軍を選択する方法
士官学校で卒業試験を選択する際に以下のようなボタンを押しながら、「Cボタン」で決定すると次のような将軍になる。

名前	性別	コマンド
ヴァルター	男	上+L
フランツ	男	上+R
ハウゼン	男	上+X
ヘレナ	女	上+Z+L+スタート
ルードビッヒ	男	上+Y
ガーヴィン	男	上+Z
ローザリー	男	下+L
ドロテーア	女	上+Z+R+スタート
ラインリック	男	下+R
パウル	男	下+X
アルフレッド	男	下+Y
ブリッツ	男	下+Z

AMOK

●難易度のレベルを設定する
オプションを開きカーソルを"PASSWORD"に合わせてZ、Z、Z、C、Y、X、と入力する。
レベルに応じたミッションまたはフェイズよりゲームが始められる。

●無敵になる
オプションの"PASSWORD"にカーソルを合わせX、B、A、B、Y、X、と入力すると自機が無敵になる。

アローン・イン・ザ・ダーク2

●地下にワープ
ゲーム開始直後の場所で入り口の前を左に曲がり奥に進む。直進して行くとキャラが浮き上がりゲームオーバーの曲が流れるが、しばらくすると地下道へ移動している。

アンジェリークSpecial

●サラの相性占い
土の曜日はサラの占いの館は休みだが、中に入ると星座と血液型で相性占いをしてくれる。

●隠しグラフィック
日の曜日にデートをしていないとき、森の湖に行く。ここにはサラとパスパがいるので話を聞く。この手順を3回繰り返すとサラとパスパの隠しグラフィックを見られる。

●デートのアドバイス
日の曜日に聖殿に入り、その後ディアの所で「今日、誰かと会ってみたいと思いますか？」との問いに「はい」と答える。すると、ディアが自分の選択した守護聖をどこに誘えば良いか、そして何%の確率で誘いに応じてもらえるかを教えてくれる。

い

一発逆転～ギャンブルキングへの道～

●デバッグモード
「もへもに」と名前を登録すると、デバッグモードになる。そして、部屋画面でRを押しながら1日を終了すると、所持金が50万円アップする。また、1日を終了するときに押しているボタンが、Lの場合は所持金が10万円アップ。Xの場合は現日付に2日プラス、Yの場合は現日付に7日プラス、Zの場合は現日付に10日プラス、XとYとZの場合は31日プラスになる。

インパクトレーシング

●隠しパスワード
下記参照。

RABBITBADGER	スキップレベルを選ぶと次のステージに進める
ALL.TOOLEDUP	最初からすべての武器が使える
BONUS.LEVELS	ボーナスステージを遊べる
ENDGAMELEVEL	最終ステージをプレイできる
JOURNEYS.END	エンディングを見ることができる
I.AM.IMORTAL	無敵状態になる
LOADSOFSTUFF	武器の使用制限がなくなる

う

ヴァーチャルハイドライド

●特級モード
上級モードをクリアすると、新たにゲームを始める時に、難易度設定で「特級」が選べるようになる。

●薬でゲームオーバーから脱出
敵の攻撃でダメージを受けるなどして、体力が0になったら、ゲームオーバーの表示が出る前にすばやく体力回復アイテム（持っていたら）を使う。すると、ゲームオーバーにならずにその場で復活できる。

●隠しアイテム
このゲームには最高の攻撃力を持つ「雷撃の剣」という隠しアイテムがある。ただし、これはマップ画面にも表示されない特殊なエレベーターの下に隠されている。エレベーター自体は草原のどこかにあるが、よほど注意深く歩いていないと発見しにくい。

●回復の泉
マップ画面には表示されないが、通常のフィールド上には2つの泉が存在している。これらの泉には、それぞれ体力の回復と、呪いや毒の解除という効果がある。マップの形にかかわらず、泉は必ず3つの岩に囲まれた場所にあるので、探す時はそれを目印にしよう。

●アイテム引換え所
初級か中級に限り、マップ中のどこかにアイテム引換え所（マップ画面にも表示される）が存在する。ここでは、スコアと引換えに武器などのアイテムが入手できる。

ヴァンパイア ハンター

●隠しカラー
キャラクター選択時か、オートガードの有無を決定するとき、弱Pボタンと中キックボタンを同時に約1秒間押し続けると、キャラの色が黒っぽくなる。

●モリガンの隠し勝利ポーズ
モリガンが勝利ポーズをとるとき、Pボタン3つかキックボタン3つを押し続けると普通では見られな勝利ポーズを見ることができる。

●サスカッチの隠し勝利ポーズ
サスカッチが勝利ポーズをとるときに、上とキックボタン3つを押し続けると鼻息連発の勝利ポーズをとる。

●アナカリスの隠し勝利シーン
対CPU戦で、アナカリスで最終ボスのパイロンと戦い、2本目をEX必殺技でKOすると、アナカリスの周りに従者や王妃が出現する。

●ザベルの一目惚れポーズ
ザベルとレイレイの対戦に限って、スタート時のザベルの出現ポーズが一目惚れポーズになる。

●オルバスの隠しEX必殺技
オルバスがヴァンパイアカラー（強キックかスタートで選択）のとき、下、下＋強Pとコマンドを入力するとEX必殺技のダイレクトシザースを出すことができる。

●モリガンの隠しダッシュ
通常モリガンのダッシュは斜め上に移動するが、弱キックボタンを押したままだと垂直ぎみの角度でダッシュする。さらに、方向ボタンを押していると、画面外まで飛んでいく。なお、ボタンを放すと再び斜め上にダッシュする。

●隠しスピードセレクト
オプションの「TURBO SPEED」にカーソルを合わせ、弱P、弱P、右、弱キック、強Pの順に押す。すると、通常は4段階のスピードセレクトが8段階になる。

●8つのスペシャル機能が追加
オプションの「CONFIGURATION」にカーソルを合わせ、中キック、弱P、下、弱キック、中Pの順に押す。すると、新たに「APPENDIX」という項目が追加される。これを選ぶと、ターボモードの切り替えができる「TURBO」、オートガードの設定ができる「AUTO GUARD」、対戦時の最大ラウンドを選択できる「MAX ROUND」、ゲーム中のBGMを2種類から選べる「BGM」、ゲーム中の背景を2種類から選べる「SCENERY」、サウンドテストができる「BGM TEST」、CPUのキャラの色を選択できる「CPU COLOR」、キャラのパターンを見られる「ANIMATION」の8つの機能を使うことができる。

VIRUS

●警告メッセージが聞ける
CDをサターンにセットし、マルチプレイヤー画面で再生する。

●笛を入手
ビジネスネットに行けるようになったら、そこのサービスセンターに入る。左のモニターを3回見るとペットファームのフォンナンバー"3300"がわかる。その後ビデオフォンでこのナンバーにかけるとアクセス1万人記念で電脳ペット「ラピック」と、それを戦闘中に召喚する「繰獣笛」が手に入る。

Wizards' Harmony

●カーソルを拡大できる
カーソルの弥次郎が出ている画面でZを押す。するとカーソルの弥次郎が画面いっぱいに大きくなる。Xを押すと元に戻る。

●生徒会長のイベントが発生
まず、誰との相性も上げずにゲームを進め、6月から9月までの休日に魔法学科かギルドへ行く。次に、10月から3月までの休日は普通学科に行くと、ランダムに生徒会長のイベントが起こる。さらにこの3つのイベントをすべて見ると、卒業パーティーで再び生徒会長のイベントが発生する。

●セシルのイベントが発生
セシルと相性が最高で、それ以外のキャラとの相性を非常に悪い状態にすると、冬合宿の後に温泉に行くイベントが発生する。

●ライカと付き合える
あらかじめ、ジャネット、システィナ、レジーのいずれか1人をメンバーにしておく。そして霜森の月に、「うわさコマンド」でデイルから施療院に記憶喪失の少女がいることを聞かされたら「うわさコマンド」で施療院に出かける。すると吸血鬼ライカのイベントが発生するので、ここでライカから血を吸われないようにする。このあと、ほかのメンバーの好感度を下げておくと卒業後にライカと付き合える。

ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート

●宝箱が取り放題
宝箱を見つけたら「さわる」のコマンドを1度使ったあとに宝箱を開ける。すると、中身を取っても宝箱がなくならず何度でもアイテムを入手できる。

●アイテムを高値で売却
宝箱を発見した時アイテム分配時に、Bを押してアイテムを捨てる。その後Cを押してアイコンを表示させ、一度捨てたアイテムを拾う。この方法で入手したアイテムは、売却の際に通常より高値で買い取ってもらえる。

●初期装備に変化が現れる
シナリオⅣで、フェアリーが2人以上のパーティーを編成し冒険を始めると、2人目以降のフェアリーの初期装備が通常のものと違い、武器と防具はないがアイテムが多めのものに変わっている。

ウイニングポスト2

●馬主友好度アップ
馬主に会いに行くと、友好度が2上がる。

●カップルの話が聞ける
どのレースでも良いのでレース開催日に競馬場のパドックに行く。そして、馬主コマンドにカーソルを合わせてLかRを押すと、カップルの会話を聞くことができる。

●対戦レースのコースが増える
対戦レースモードの「レース選択」で、コースを選択する際に右を押しながらRを押すと、選択できるコースが6コースから112コースに増える。

ウイニングポスト2　プログラム'96

●獲得重賞の一覧表表示
秘書画面で獲得G1の画面を出した後、秘書の質問に「Yes」と答えると、今までに獲得した重賞の一覧表が表示される。

ウルトラマン　光の巨人伝説

●バトルシーンが変化
下記のコマンドで、バトルシーンに色々な効果が現れる。特にワイヤーフレームで描かれた街は必見。

タイトル画面で「上・下・A・B・C・右・左」を入力する。
モード選択画面で以下のボタンを押しながら決定するとそれぞれ効果が現れる。
X…ステージがランダムになる。
Y…背景がワイヤーフレームになる
Z…体力ゲージが表示されない。

●エンディングムービーを見る
5人のウルトラマンすべてを使ってクリアすると、モードセレクト画面に「MOVIE ROOM」が追加される。

え

エアーズアドベンチャー

●コーリン王女を使う
コーリン王女は戦闘中2P側のパッドで操作することができる。

●ギリスが2倍に
戦闘中ガードをせず、ノーダメージで勝利すると入手できるギリスが2倍になる。

エイリアントリロジー

●パスワードの効果
F1LLMYPOCK1TSとパスワードを入力してゲームをスタートすると、武器の弾数が無限になる。同様に、F1SH1NGFORGVNSと入力すると、最初から強力な武器が使用可能に、FLYTO**と入力するとステージセレクトが可能になる（**には00～34のステージ数を入れる）。

AI囲碁　サターン版

●真の最強モードで対局できる
対局中に「設定」画面に入り、X·X·Y·Zと入力する。

エターナルメロディ

●BGMが聴ける
メニューのデータベース画面でキャラを選択しAかCを押すと、そのキャラのBGMを聴くことができる。ここでロクサーヌを選ぶと、戦闘中の曲など様々なBGMがボタンを押すごとに聴ける。

●カーソルのショートカット
スケジュール設定画面で、スケジュールを設定した後LとRを同時に押すと、カーソルが一瞬で「GO」のところまで移動する。

X JAPAN Virtual Shock 001

●ビデオ編集ができる
プレイ中にセキュリティーAと遭遇してわざとゲームオーバーにしたら、ゲームオーバー画面でL、R、B、Z、下をすべて押した状態でXを2回押す。するとビデオ編集室で映像を編集することができる。

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

●豪鬼を使用可能にする
まず、グループバトル以外のキャラクター選択画面を表示する。次に、1P側の場合はカーソルをスパイラルに合わせて1秒以上待ち、シルバーサムライ、サイロック、コロッサス、アイスマン、コロッサス、サイクロップス、ウルヴァリン、オメガレッド、シルバーサムライの順にカーソルを合わせていく。そして、最後のシルバーサムライのところでカーソルを1秒以上置き、弱キック、強キック、強Pの各ボタンを同時に押す。するとカーソルの位置のキャラが豪鬼に変わって、1P側が豪鬼を選べるようになる。また2P側が豪鬼を使う場合は、まずカーソルをストームに1秒以上置いたあと、サイクロップス、コロッサス、アイスマン、センチネル、オメガレッド、ウルヴァリン、サイロック、シルバーサムライ、スパイラルの順にカーソルを合わせていく。そして、最後のスパイラルのところにカーソルを1秒以上置き、弱キック、強キック、強Pの各ボタンを同時に押せばスパイラルが豪鬼に変わって、2P側が選べるようになる。なお、豪鬼の必殺技は下の表に示したとおり。

技名		コマンド
必殺技	豪波動拳	下、右下、右+P
	灼熱波動拳	左、左下、下、右下、右+P
	斬空波動拳	空中で下、右下、右+P
	豪昇龍拳	右、下、右下+P
	竜巻斬空脚	下、左下、左+K
	空中竜巻斬空脚	空中で下、左下、左、+K
	天魔空刃脚	空中で下、右下、右+K
ハイパーX	滅殺豪波動	下、右下、右、下、右下、右+P
	滅殺豪昇龍	下、右下、右、下、右下+P
Xパワー	阿修羅閃空	右、下、右下
	昇龍練獄	下、左下、左、+P

●ジャガーノートで対戦
VSモードで豪鬼を使って対戦し、コンティニューを選んでキャラクター選択画面に戻る。そして豪鬼を使っていた側のコントローラーで、左上を2回押すと、成功すればカーソルが表示されないままで、ジャガーノートが選べるようになる。もしカーソルが現れてしまった場合は失敗なので、再び豪鬼を使ってやり直すこと。

●バトル中にオプション
バトル中にポーズをかけ、AかCを押すとオプシ

ョン画面を呼び出すことができる。

●簡易キャラセレクト
「VERSUS MODE」の対戦成績表示画面で、LかRを押しながらスタートを押す。すると、キャラやステージの選択を簡略化できる。

●ショートカットコンティニュー
「ARCADE MODE」でプレイヤーが負けてコンティニュー画面に進んだとき、Lを押しながらスタートを押す。すると、自キャラ、相手キャラ、対戦ステージがそのままの状態ですぐに再開できる。

●移動範囲を変更
「OPTION MODE」でカーソルを「データリセット」に合わせ、下、上の入力を10回繰り返す。すると「データリセット」の下に「画面幅」という項目が追加され、画面内の移動可能な範囲を変更することができる。

●真のアーケードモード
2P側でAとCとスタートを押しながらゲームを起動する。デモが始まるまでボタンを押し続けていると、アーケード版に近いモードになる。Lでクレジットを入れてスタートを押すと、ゲームを始められる。ただし、「ARCADE MODE」しかプレイできない。

●各キャラの隠し必殺技
各キャラはプレイ中に隠し必殺技を出したり、特殊な操作をすることができる。それぞれのコマンドは下記の表に示したとおり。

サイクロップス

隠し必殺技	コマンド
レッグスルー	相手がしゃがんでいるとき、左下、下、右下+P（中か強）
ラピッドパンチ	右、右+弱P+弱K
ネックブリーカードロップ	右、右+強P+強K
スーパーオプティックブラスト	下、左下、左、+P

※ライジングアッパーカットはコマンド入力後に、Pボタン連打で連続ヒットする。

ウルヴァリン

隠し必殺技	コマンド
ニヤリ	弱P、中K、中K、強P、中P

※トルネードクローとバーサーカーバレジはコマンド入力後、Pボタン連打で連続ヒットする。

サイロック

隠し必殺技	コマンド
挑発	LまたはR

※忍術は分身後に再びコマンドを入力することで本体の位置が変わる。
※サイスラストはコマンド入力後、方向ボタン+Pボタンで方向を変えてさらに攻撃する。

コロッサス

隠し必殺技	コマンド
コンビネーションキック	弱P、中K、強P

※パワータックルを出した後、左+Kボタンで途中で止められる。
※ジャイアントスイングは相手をつかんだあと、方向ボタンを回すことで攻撃力が上がる。

ストーム

隠し必殺技	コマンド
アイスストーム	下、右下、右+スタート

※空中でも方向ボタン+Pボタン3つか、方向ボタン+Kボタン3つの操作で、方向ボタンを押したほうに加速できる。
※風起こしは、下、左下、左+Kボタン3つで相手を引き寄せ、下、右下、右+Kボタン3つの操作で相手を押しやる。
※ライトニングストームは、Pボタン連打で攻撃時間が延長する。

アイスマン

※アイスビームとアークティックアタックはコマンド入力後、Pボタン連打で攻撃時間が延長する。

シルバーサムライ

隠し必殺技	コマンド
百裂刀	Pボタン連打または右下、右下+Pボタン
目くらまし	下、右下、右+Kボタン
超手裏剣	下、左下、左+Pボタン3つ

※百裂刀は攻撃中に方向ボタンを右に2回押すとダッシュしながら出せる。
※手裏剣はコマンドを入力したあと、方向ボタンで軌道を曲げられる。

オメガレッド

隠し必殺技	コマンド
吠え	中K、弱P、下、弱K、中P

※カーボナディウムコイルは、出したあとに左+Pボタンで途中で引っ込められる。
※オメガストライクは、出したあとに下+Kボタンで途中で降りることができ、左+Kで戻ることができる。

センチネル

※プラズマストームはPボタン連打で攻撃時間が延長する。
※弱Pのセンチネルフォースは方向ボタンでミニセンチネルを操作できる。

スパイラル

※ダンシングソードはコマンドを入力したあと、下、右下、右+いずれかのボタンでいろいろな飛ばし方ができる。
※シックスハンドグラップルはコマンド入力後に、いずれかのボタンを連打することで待機時間が延長する。
(注) 表中の操作はキャラが右向きのもので、左向きの場合は入力が逆になる。

X-MEN VS. STREETFIGHTER

●同キャラタッグ
ゲームを1度クリアする。

NBAジャム エクストリーム

●隠しチーム
パスワード入力画面でJBP、MAY、17の順に入力する。するとオールスターやアクレイムなど17のチームが登場する。また、パスワード入力後の選択でキャラの頭を大きくできる。

エネミーゼロ

● ローラのシャワーシーン
ハードモードにのみ出現する。そのためにまずノーマルモードをクリアしなければならない。ローラの部屋のある場所でAボタンを押すと、シャワーシーンが見られる（ただし1プレイにつき一回だけ）。

●エネミーが消える
ローラルームでVDSをとらずに先に進み、エレベーターで地下に降りる。その後、パーカールーム手前の倉庫に向かうと、倉庫内ではエネミーが出現しなくなる。1階に戻ればエネミーはまた現れる。

F-1 Live Information

●ベリーハードモード
ノーマルかハードのいずれかでエンディングを見ると、オプション画面でベリーハードの難易度が選択可能になる。

●エンディングを見る
1度エンディングを見たことがあれば、どのコースでもエンディングを見ることが可能になる。やり方は、いずれかのコースで1位を取り、画面に1位の表示が出ている時にL、Rを押し続けるだけ。これでウイニングランの後にエンディングが見られる。

●スーパーティレルに乗る
チーム選択でティレルを選んだ後、ミッション選択画面でBを押してキャンセルする。そしてBを押しながらスタートを押すと、エンジン音が聞こえると同時にスーパーティレルになる。

●カメラモード
オリジナルモードのプレイ中にポーズをかけた後、方向ボタンを上、下と5回繰り返して押す。そしてX、Y、Zボタンを押しながらポーズを解除すると、カメラモードの視点になる。

●シフトの効果音を鳴らす
タイトル画面で、LとRを押しながらスタートを押し、いずれかのモードでゲームを始める。すると、自車がシフトチェンジをするごとに効果音が鳴るようになる。

●グリッドと周回数を変える
マシンを決定した後のミッション選択画面で、特定のボタン（表①参照）を押しながらスタートを押すと、レース開始時のグリッドを変えることができる。また、コース選択画面でも同様に、特定のボタン（表②参照）を押しながらスタートを押すと、周回数を変えられる。

表①グリッド対応ボタン

押さえるボタン	グリッド
L、X、Y、Z	1位
L、X、Y	4位
L、X、Z	7位
L、X	10位
L、Y、Z	13位
L、Y	16位
L、Z	19位
L	22位

表②周回数対応ボタン

押さえるボタン	グリッド
R、X、Y	1周
R、X、Z	2周
R、X	3周
R、Y、Z	4周
R、Y	5周
R、Z	6周
R	7周
R、X、Y、Z	9周

m～君を伝えて～

●日記の相手をセレクト
交換日記の相手は、ゲームの始めに巣鴨法子からの質問にどう答えたかによって決定する。

選択肢の答え	交換相手
街に向かう　海に浮かぶ港街→青き竜の伝説	武蔵野香
山に向かう　石を積み重ねて作られた家→誉れ高き勇者の話	武蔵野香
街に向かう　広野に広がる城下町→金の装飾で作られた時計	神谷高美
山に向かう　大木の上に作られた気の家→ドングリのパン	神谷高美
街に向かう　広野に広がる城下町→銀の装飾で作られた手鏡	羽田みゆき
山に向かう　石を積み重ねて作られた家→木の実とフルーツ	羽田みゆき

●4人目のキャラと交換日記
武蔵野、神谷、羽田の3人のエンディングを最低1回ずつ見たデータがカートリッジにある状態で、新しくゲームを始める。そして、巣鴨の質問に下記のように答えると、4人目のキャラ赤坂真弓と交換日記ができるようになる。

街に向かう→海に浮かぶ港街→遠き海のセイレーンの伝説
山に向かう→石を積み重ねて作られた家→吟遊詩人の詠

エレベーターアクションリターンズ

● 旧エレベーターアクションができる
スタート・オプション選択画面で、「左、右、左、右、A､B､C､A」のコマンドを順番に入力すると、旧エレベーターアクションができる。

● オプションの追加
スタート・オプション選択画面で、「左、右、左、右、A、B、C、B」のコマンドを順番に入力するとOPTIONが追加される。

●8クレジット追加される
スタート・オプション選択画面で「L､R､Z､C」を同時に押しながらスタートボタンを押すと、8クレジット追加される。

お

おーちゃんのお絵かきロジック

●お手つきが0になる
ストーリーモードでゲームを中断し、再度スタートする。このとき中断したところから始めると、お手つきの数が0になる。

NISSAN PRESENTSオーバードライビンGTR

●隠しカー＆隠しコース
トーナメントモードで、すべてのコースを1位でクリアすると、超高性能の隠しカー「WORRIOR」が出現する。また、トーナメントモードでパスワードを「PPPPPP」と入力すると、隠しコース「LAST VEGAS」が現れる。

●「ラリーコース」出現
コース選択時にL、Rボタンを同時に押しながら決定すると、「ラリーコース」が現れる。

●ハンデなしのモード
モードセレクト時に「HEAD TO HEAD」にカーソルを合わせ、L､Rを押しながら決定すると、「NO MERCY」モードが出現する。このモードでは、後ろを走る車のほうが速くなることはない。

オフワールド・インターセプターエクストリーム

●キャッシュが初めから最高
オプション画面でA､B､Cの順にボタンを押すことを6回繰り返したらLを押す。このあとゲームを始めるとキャッシュがいきなり最高の999万9990円になる。ただし、ゲーム中のオプションモードでのコマンド入力はできない。

おまかせ！退魔業

●お得な名前
ネームエントリーで、名前を「□しふみ」（□はスペース）と入力すると、すべてのムービーを最初から見られるようになる。同様に、「□ひなこ」と入力すると雛子の、「□□かな」と入力すると華菜の、「□わかば」と入力すると若羽の好感度をそれぞれ最初から最高値にできる。

か

ガーディアン　ヒーローズ

●サウンドテスト
キャラロード、VSロード（VSモードで使用可能になったキャラのみ）、ステージロードのいずれかにカーソルを合わせてCを押す。このとき効果音がすると成功で、いろいろなキャラの音声を聴ける。

●ハードの難易度で98回コンティニュー
まず、難易度をイージーに設定してから好きなキャラでストーリーモードを開始。次に、A､B､C､スタートを同時に押してリセットし、ディップスイッチで難易度をハードに変更する。そして、タイトル画面でロードを選択すると難易度がハードなのにコンティニュー回数が98回になっている。

●メッセージを早送り
デモ画面中にRを押すと、メッセージを早送りすることができる。

●ポーズの表示を消去
ポーズをかけているときにAとBとCを同時に押すと、ポーズの表示を消せる。

●ランディの隠し技
ランディが右を向いた状態で右下、C（左向きの場合は左下、C）を同時に押すと、炎系の隠し技がでる。

●隠し闘技場でプレイ
031､051､121の各エリアをクリアしたときにプレイヤーとアンデッドが3ライン目の状態だと、隠し闘技場に入ることができる。

●キャラの色をランダムに決定
VSモードで好きなキャラにカーソルを合わせてスタートを押すと、キャラの色がランダムに決まる。

●ニコレのバリアの秘密
ニコレのバリアは、Cを2回押すことでキャンセルすることができる。

●2P側が途中参加
1人プレイのときにボーナス振り分け画面で2P側のスタートを押すと、2P側が途中から参加することができる。

●魔法が相打ち
同キャラの同魔法を点対称の位置から発射すると、サンダー系、ブリザード系、トルネード系以外は相打ちになって打ち消される。

●ダークエンディングにならない方法
ダークエンディングにならない条件は以下のとおり。①逃げる敵や市民を傷つけない。②神聖な物や食べ物を粗末にしない。③死体をもて遊ばない。

●ニコレ以外のキャラのお得な経験値稼ぎ
まず、ニコレ以外のキャラの知力を上げてMP減少率を高める。次に敵と戦闘に入って、敵に当たらない場所で魔法を使い切り、コンボの稼げる技でMPをためる。このように魔法を使い切ってMPをためることを何度も繰り返すと、効率よく経験値を稼げる。

●ニコレのお得な経験値稼ぎ
まず、ニコレの知力を上げて魔法効果を拡大し、同時に運を上げて上位魔法の出現率を高める。次に、敵と戦闘に入ったら「おこったぞー」のコマンドを選んでコンボを稼ぐ。そして、増えたMPで回復魔法を使い、敵味方ともに体力を回復する。このように、「おこったぞー」でコンボを稼いでから回復魔法を使うことを繰り返すと、効率よく経験値を稼げる。

●倒した敵が復活する
ストーリーモードで、一度倒した敵を画面端で落ちないように1時間程度攻撃し続ける。すると、倒したはずの敵が非常に高いHPで復活する。

●デバッグスイッチ
ディップスイッチの項目にカーソルを合わせて、AとCとYを同時に押すとデバッグスイッチが現れて次のような効果を得ることができる。①レベル200でスタート。②ゲーム開始時にステージセレクトができる。③対戦で全キャラが使える。④全隠しスイッチを表示。⑤プレイ中にXとYとZと上を同時に押すとライフが回復し、XとYとZと下を同時に押すとライフが減少する。⑥「NEXT DISP」をオンにするとカルマの数値を表示できる。⑦スタートを押すとエンディングを飛ばせる。⑧スタッフロールのスクロールを方向キーで調整できる。⑨ポーズ中にLを押すとダメージを与えられる部分を表示できる。このとき、Lを1回押すと2次元的表示になり、2回押すと3次元的表示になる。⑩下の表に示したコマンドを入力すると、イベントを飛ばしたり戻したりすることができる。なお、カルマを表示しながらプレイする方法は次のとおり。まず、デバッグオフでストーリーモードを始め、1面でAとBとCとスタートを同時に押してリセットをかける。次に、デバッグオンの「NEXT DISP」をオンにしてからロード（コンティニュー）をすればOK。

デバッグスイッチの特殊コマンド一覧

R＋スタート	1イベント飛ばす
R＋A＋スタート	2イベント飛ばす
R＋B＋スタート	3イベント飛ばす
R＋C＋スタート	4イベント飛ばす
R＋L＋スタート	1イベント戻る
R＋L＋A＋スタート	2イベント戻る
R＋L＋B＋スタート	3イベント戻る
R＋L＋C＋スタート	4イベント戻る

怪盗セイント・テール

●「イッツ・ショータイム」の効果を選択
キーカスタマイズでZボタンに「イッツ・ショータイム」を設定し、マジック使用時の決定ボタンABCXYZで6種類の魔法効果が選べる。

●「マジック&マジック」に登場したミニゲームが遊べる
授業の科目を決定するルーレットの場面で、L+R+Aを押しながらスタートボタンを押す。

下級生

●女の子達の警告メッセージを聴く
CDをサターンにセットし、マルチプレイヤー画面で再生する。

●キャラを変える
主人公の名前入力画面で下記のボタンを押す。
Y→南里愛
Z→持田真歩子
X→皆川奈々

●タイトル画面を変える
「下級生を最初から始める」を選んで、スタートする。プロローグの終わりで黒地に白い文字でメッセージが流れるシーンに。そこでスタートボタンとそれぞれの女の子に対応したボタンをタイトル画面が出るまで押しっぱなしにするとタイトル画面の右下のキャラが変わる。

変更キャラ	ボタン
南里愛	A
橘真由美	B
神山みこ	C
結城瑞穂（別バージョン）	Z
三月静香	A+B
持田真歩子	A+C
緑谷麻紀	A+Z
皆川奈々	B+C
加納涼子	B+Z
新藤麗子	C+Z
ティナ	A+B+Z
山下美夏	A+C+Z
飯島美雪	B+C+Z

カルドセプト

●ゴリガン使用条件
ストーリーモードをクリアする。

●マップ上の土地配置がランダムに
ストーリーモードをクリアする。

餓狼伝説3－遥かなる闘い－

●スピードアップモード
プレイヤーセレクトのときに、1P側か2P側のスタートを押しながらXかBを押すと、ゲームスピードがアップする。

●ちびっこシステム
2P対戦でキャラを選んだあと、対戦者表示デモの画面になる前から1P側と2P側のYとAを押し続けると、小さいキャラ同士で対戦できる。

●各キャラの潜在能力
バトルが始まる前のデモ画面でAとBとXを同時に押し続ける。そして、画面に「GO」の表示が出るのと同時にスタートを押す。ここでキャラ名の文字の色が変われば成功。このあと、プレイ中にライフゲージが点滅したときに下の表に示したコマンドを入力すると潜在攻撃を出せる。ただし、1ラウンドに1回しか出せない。なお、最初の操作をしなくても、ライフゲージ点滅時に超必殺技のコマンドを入力すれば、ランダムで潜在攻撃が出ることがある。

潜在能力コマンド一覧表

キャラ名	コマンド
テリー	左下+A、右+A、右、右下、下、左下、左+A+B
アンディ	ニュートラル+B、下+A、下、左下、左、右+A+B
ジョー	一定以上相手と離れて右、右下、下、左下、左+A+B
舞	挑発しAを押しながら右、左下、右+Y+B
ギース	下+A、A、下、左下、左、右+A+B
ボブ	前方ダッシュの減速中に、左下、右上+A+B
ホンフゥ	一定距離以上相手と離れてタイムが奇数のとき、右、下、右下、左+A+B
マリー	右、左、左下、下、右下、右+A+B
双角	ジャンプ中または立ち強攻撃とアッパー攻撃のダメージ中に右、右下、下、左下、左+A+B
山崎	バックダッシュ着地時に右、右下、下、左下、左+A+B
秦崇雷	一定距離以上相手と離れて右、右下、下、左下、左+A+B

（注）表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。また、フランコ、秦崇秀には潜在能力はない。

●山崎竜二&秦兄弟使用コマンド
まず、CPU戦で秦崇雷を倒し、エンディング後にセーブをする。次に、そのデータをロードして「NEW GAME」を選ぶ。そしてキャラクターセレクト画面で、テリー、ホンフゥ、舞、ギース、ボブ、双角、アンディ、フランコ、ジョー、マリーの順にカーソルを合わせながらRを押していく。すると、山崎竜二、秦崇秀、秦崇雷の3人を選んでプレイできるようになる。各キャラの必殺技の出し方は下の表のとおり。

山崎竜二技コマンド

技	コマンド
倒し	左+A
チョーク	倒しの動作中にA
バチキ	右+B
ブッ刺し	右+A
サドマゾ	左、左下、下、右下、右+B
蛇使い・前方	下、左下、左+A、右+A
蛇使い・対空	下、左下、左+A、右上+A
倍返し	下、右下、右+A
ギロチン	下ため、右下、右+Y+B

秦崇秀技コマンド

技	コマンド
発剄龍	右+A
龍回頭	右下+A
帝王神足拳・弱	左下ため、右+X
帝王神足拳・強	左下ため、右+A
帝王天眼拳・弱	下、右下、右+Y
帝王天眼拳・強	下、右下、右+B
帝王天耳拳・弱	右下、右下+X
帝王天耳拳・強	右下、右下+A
帝王漏尽拳	下、左下、左、右+A+B

秦崇雷技コマンド

技	コマンド
発剄龍	右+A
龍回頭	右下+A
帝王神足拳・弱	左下ため、右+X
帝王神足拳・強	左下ため、右+A
帝王天眼拳・弱	下、右下、右+Y
帝王天眼拳・強	下、右下、右+B
帝王天耳拳・弱	右、下、右下+X
帝王天耳拳・強	右、下、右下+A
帝王漏尽拳	下、左下、左、右+A
帝王他心拳	下、左下、左+B
帝王宿命拳	右、左、左下、下、右下+Y+B

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

●いきなりエンディング
タイトル画面で下、上、右、A、左の順に押してメインゲームを選択すると、エンディングを見られる。

●無制限コマンド
タイトル画面でB､B､B､C､スタートの順に押すと、弾数が無制限になる。また、同じように上、右、下、左、Z、スタートの順に押すと、ジャンプの回数が無制限になる。

●オブジェクトカーソルを消去
タイトル画面で左、右、C､A､スタートの順に押す。このとき被弾音がしたら成功で、オブジェクトカーソルが表示されなくなる。

●敵がレーダーに映らない
タイトル画面でB､B､B､下、C､スタートの順に押す。このとき着地音がしたら成功で、レーダーに敵を表す黄色い点が表示されなくなる。

●敵がパワーアップ
タイトル画面で下、C､C､A､スタートの順に押す。このときジャンプ音がしたら成功で、敵がパワーアップする。

●風車の猛回転
「ハリコフ効果作戦」で、風車小屋の前まで行き、2P側のパッドのCを連打すると風車が高速で回転する。

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

●リアルフェイスモード
オープンゲームでエディットチーム以外でのプレイ時に、データ読み込み画面でLとRとYを試合が始まるまで押し続ける。すると、選手の顔がすべて取り込み画像で表示されるモードになる。

●旗の動きを速くする
チーム選択画面でZとRを同時に押すと、方向ボタンを左右に押した時の旗の動き（回転）が速くなる。もとの状態に戻したい場合は、Bでキャンセルして前の画面を表示させる。

●ペットマークを跳ねさせる
試合結果の画面でZを9回連打すると、球団のペットマークが跳ねる。

●ワイヤーフレームの回転を変える
球場選択画面（デーゲーム、ナイトゲームの選択ではないほう）で、B､L､Rボタンを押しながら上か下を押す。すると、球場のワイヤーフレームの回転方向を変えられる。

●選手の能力がアップ
ペナントレース以外のモードで、スタメンの決定画面でカーソルをEXITに合わせる。そしてX、Y、Z、Lを押しながらAかCかスタートで決定すると、選手全員の能力が最大値までアップする。対戦プレイの際に、2P側で同じ操作をすれば、2P側の選手の能力も上げられる。

●ランダムチーム
オープンゲームでプレイモードの選択後、チーム選択画面になる直前から下、L、Rを押し続ける。すると、チーム選択画面でアルティメッツとパーフェクツが選べるようになる。なお、この2チームにいる選手は、各チームからランダムに集められた顔ぶれとなっている。

裏技・か行

●個人成績で全員のデータを見る
リーグ打撃成績かリーグ投手成績の「個人成績20傑」を表示させたら、X、Y、Zを押しながら上か下を押す。すると、通常は上位20名までしか見られない成績が、全員ぶん見られる。

●先攻と後攻を選択
トーナメント戦を選択した後、試合開始前の「VISITOR」、「HOME」という表示が出ている時に、LとRを押しながら左か右を押す。すると、先攻、後攻を入れ替えることができる(通常は固定されている)。

●エディット数値を初期化
チームエディット画面でパラメータを変更している時にLとRを同時に押す。すると、画面内のパラメータ数値をすべて0にして、残りポイントに戻すことができる。

●エディットで特殊文字を入力
チームエディットの選手名を入力している時、よみがな候補の選択画面でカーソルを「ん」の左の空白に合わせる。そしてC、L、Rを同時に押すと、英文字などの特殊な文字も入力可能になる。

き

輝水晶伝説アスタル

●シークレットモード
オプション画面に入り、2P側で左、右、左、右、上、下、L、R、スタートの順に押すと、アスタルの音声が鳴ってシークレットモードになる。このモードでは、残り人数が99まで設定できる他、サウンドテストで音声なども聴けるようになる。

●ステージセレクト
シークレットモードのコマンドを入力した後、タイトル画面で上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、Xの順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

●セガロゴの音声を変える
シークレットモードのコマンドを入力した後、セガロゴの画面が表示される直前から特定のボタン(組み合わせは以下を参照)を押していると、「セ～ガ～」の音声がふだんと違うものになる。

L+X	レダの声
L+Y	アスタルの声
L+Z	ガイストの声
R+X	アントワースの声①
R+Y	アントワースの声②
R+Z	ジェラードの声

●隠しコマンド
プレイ中にポーズをかけて、上、Y、左、A、下、B、右、Cの順に押すと、そのステージのみ無敵モードになる。また、同じ要領で下、R、上、L、X、A、Y、B、Z、C、右、左の順に押すと体力をすべて回復し、L、A、R、C、Bの順に押すと強制的にミスになる。

●隠しアイテムが降ってくる
1面で鳥を助けた後、その場所から少しだけ先に進み地面を叩く攻撃をする。すると、空から相性のゲージが最大になるアイテムが降ってくる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト
8回以上ゲームをクリアして、タイトル画面でA、Y、C、Bの順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

●ムービーモード
ゲームを1回クリアして、タイトル画面でA、X、B、Z、Cの順に押す。すると、ゲーム中に流れるムービーをリプレイとして見ることができる。

●スタッフロールを消す
エンディングでスタッフロールが流れているときにA、X、B、Yの順に押す。すると、スタッフロールの文字を消せる。再度同じコマンドを入力すれば、再びスタッフロールを表示させることができる。

●エンディングをキャンセル
エンディング中に、Z、Y、X、A、B、Cの順に押すと、エンディングをキャンセルすることができる。

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

●ステージセレクト
一度ゲームをクリアすると、メニューにステージセレクトが追加される。

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

●ステージセレクト
一度ゲームをクリアすると、メニューにステージセレクトが追加される。

機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者

●ステージセレクト
一度ゲームをクリアすると、メニューにステージセレクトが追加される。

●ガンダム2号機出現
「外伝Ⅲ」をオールAでクリアするか、「外伝Ⅰ・Ⅱ」のデータがある状態で「Ⅲ」をクリアすると、連邦軍の訓練用シミュレーターでアムロ・レイのRX-78-2ガンダムと戦えるようになる。

機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～

●ハイスコアアタックモード
誰か1人とハッピーエンディングを迎える。

●ゲキゲンガーシナリオが遊べる
誰か2人とハッピーエンディングを迎える。

機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける

●コンティニュー時の演出がステージ毎に変化
ゲームを1度クリアする。

キャスパー

●スピードアップ
アイテム画面でRとBを同時に押すとキャスパーの移動速度が速くなる。

ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～

●スコア&タイム切り替え
ラウンドが始まるまで、スタートを押し続ける。すると、スコア表示とタイム表示の切り替えをすることができる。

●ステージ拡縮をOFFにする
アブソリュートステージが出てくるまで、A、B、C、Zを押し続ける。すると、背景やキャラが拡縮する演出をOFFにできる。

●ポーズ表示消去
ポーズ中に1P側のX、Y、Zを同時に押すと、ポーズの表示を消すことができる。

●勝ちゼリフセレクト
2P対戦時に勝ったキャラのセリフが表示されるまで、A、B、Cのいずれかを押し続ける。すると、Aの場合は弱気、Bの場合は普通、Cの場合は強気のセリフになる。

●ローウェと対決
CPU戦で1ラウンドも落とさずに勝ち進むと、フェルデンを倒した後に隠しキャラのローウェと闘うことができ、対戦後にスタッフロールを見ることができる。相手に1ラウンドを取られてしまった場合は、わざと負けてコンティニューすればOKだ。また、ローウェに勝っていればスタッフロール前のCONGRATULATIONSのメッセージにビジュアルが追加される。

●ボーナスキャラを使用可能にする
上記の方法でCPU戦に隠しキャラのローウェを登場させる。そして、1ラウンドもローウェに取られずに勝利すると、その後VSモードでローウェをはじめ、ボーナスくん、ヤコブ、フェルデンの4キャラクターが使えるようになっている。また、これらのキャラは、以下の方法でも使用可能になる。まずモード選択画面で、カーソルを「VSモード」に合わせる。そして1P側と2P側のL、R、Yを押しながら、1P側のスタートを押す。

●RESULT画面が変化
ロルフ、カズマ、ジュリでCPU戦をプレイし、ローウェに勝つ。このとき、タイム、スコア共にランキングの1位になっていると、RESULT画面が変わる。

GAL JAN

●プロフィールの板が消える
キャラの登場シーンでBとYとRを同時に押す。声が出たら成功。プロフィールの板が消える。

●オバジャンモード
タイトル画面が表示される直前に、XとYとZを押す。声が出たら成功。女の子の声が低くなるオバジャンモードになる。

ギャルズパニックSS

●隠しキャラ登場
「ひとりでギャルズ」モードですべての女の子をクリアした後に、もう一度ゲームを始める。すると、このモードに久志野サキという11人目の女の子が追加される。さらにこの久志野サキをクリアすると、リーフという12人目の女の子が登場する。

●隠しグラフィック
「ひとりでギャルズ」モードでキャラ選択の時、LかRを押し続けながら決定する。この時、ゲームが始まるまでボタンを押し続ける。すると、通常とは違うグラフィックでゲームをプレイできる。ちなみにLとRでグラフィックは違う。

●「あるばむ」にグラフィックが追加される
「ひとりでギャルズ」モードで5ラウンドすべてを100%でクリアすると、クリアした女の子のあるばむに新たなグラフィックが追加されている。

きゃんきゃんバニー・プルミエール

●女の子が裸になる
クリアしてから、タイトル画面に戻って再びゲームを始める。これを3度繰り返すと、冒頭のレストランのシーンで女の子が裸になっている。

●いたずら電話をかける
第1章の電話をかけるシーンまでゲームを進めたら、適当な数字を入力し電話をかける。そうすれば関係のないところに電話がかかる。

●スワティを消す
画面左スミのスワティを消すには、ゲーム中にスタートを押す。もとに戻すにはもう一度押す。

きゃんきゃんバニー・プルミエール2

●予定を見る
移動マップ画面でアイコンを出す。そして手帳を選択し、予定を表示し「今日の予定」をクリックする。すると明日や明後日の予定を見ることができる。

Cubic Gallery

●パズルが増える
タイトル画面でX、A、Y、C、Zの順に押す。すると、ダイレクトモードのパズルが50種類に増える。

キューブバトラー　デバッガー翔編

●ダークを使用
VSモードですべてのキャラとの対戦に勝利する。その後ミラクルバニーにカーソルを合わせLまたはRを押す。ミラクルバニーに戻すときも同様にする。

●カラオケモード
「デバッガー翔」編と「アンナ未来」編のデータを本体かパワーメモリーに作成した状態で「デバッガー翔」編をAを押しながら起動する。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

●カジノパレスへ行ける
タイトル画面でB、下、B、Z、B、R、左の順に押す。画面左下にバニーがでてきたら成功。その後ゲームスタートしてモード選択画面でXボタンを押すと、このゲームの舞台、東京マージャンランドの中の「カジノパレス」に行くことができる。ここでは、マージャンにちなんだルーレットやスロットなどのゲームが楽しめる。

銀河お嬢様伝説ユナ REMIX

●最強のバトルコマンド
バトルシーンで、攻撃モードの選択時にZを押しながら決定すると、攻撃、防御、回避のパラメーターがすべて最高になり、コマンドが実行される。このとき攻撃はすべて命中する。ただし、このコマンドはバトルシーン中一度しか使えない。

●おまけモード
1P側にSボンジョイカードを接続し、オプション画面でジョイカードのスロースイッチをHuポジションにし、1秒待つ。この後ノーマルに戻して1秒待つと、ゲーム中に使用されたグラフィックや音声を鑑賞できるおまけモードが現れる。おまけモードでは使用された動画、静止画、音声を鑑賞できる。

キング・オブ・ボクシング

●キャラが増える
ゲームをクリアすると、VSモードで使えるキャラにカンガルーなどが追加される。

く

毎日替わるクイズ番組　クイズ365

●画面を止める
ゲーム中ポーズをかけX、Y、Zを同時に押すと、画面が止まりゆっくり考えられるようになる。

QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡

●妖精のベストエンディングを見る
ゲーム開始後日曜日に4回止まり、妖精が猫に追いかけられ羽をなくすイベントを発生させる。その後も日曜日に止まり続け、妖精の羽が生え変わるまでストーリーを進める。その後魔王を倒し告白画面のタイマーが切れるまで待っていると見られる。(ルーレットはON、OFF、どちらでもかまわない。)

●リンツのベストエンディングを見る
ルーレットはONで始める。リンツマークでルーレットを4回止めリンツイベントを発生させる。その後もリンツで止め続け、初期と同じ会話になったら魔王を倒し、告白画面でクリスタルを取り戻していない女の子を選択し、ふられると見ることができる。

●OMAKE
「OMAKE」は、エンディングを見ると追加される。
「ALBUM」ではクリアしたキャラクターのイベントを全て見ることができる。
「LETTER」は条件を満たすと登場するキャラのメッセージが聴ける。
※通常のキャラなら好感度180以上でベストエンディング、リンツはベストエンディング、妖精はすべてのキャラのベストエンディング。

空想科学世界ガリバーボーイ

●サクサクモード
エンディングでベニスの大聖堂へ行き、聖堂内にいるキツネの子供に話しかける。すると、経験値とお金を通常の2倍獲得でき、サクサクモードでプレイできるようになる。

●無料で回復する
宿屋に行き泊まらないでセーブする。その後データをロードすると、全員のステータスが完全に回復している。

●経過時間表示
エンディング画面でXを押すと、クリアまでの経過時間と日数が表示される。

●金貨50枚発見
カサブランカの港から西へ5歩の所でAかCを押して調べてみると、金貨50枚が手に入る。

●隠し魔法チキン
ノースランド右下の家で、本棚を調べると階段が見つかる。この奥の宝箱には、ボス以外の敵から確実に逃げられる魔法「チキン」がある。

●スーパー回復石
マルセイユ王国で、SSS塾のすばしっこいニワトリと話すと、時々「スーパー回復石」をもらえる。持ち物がいっぱいの場合は金貨120枚を入手できる。

●究極回復石
まず、イスパニア3兄弟を倒し、ローマ大帝国を解放する前に、シチリアのニキータとコルシカのマーロンを仲直りさせておく。その後、コルシカの道具屋に行くと、本家回復石を欲しがっているおじいさんに会うことができる。天竺の街ラマナイで売っている本家回復石を買ってこのおじいさんに渡すと、味方1人のステータスを全回復してくれるアルテマ回復石を作ってもらえる。これは一度作ってもらえば、その後いつでもコルシカの道具屋で買えるようになる。

●トンカチ
アクロポリスの聖魔神殿にいる馬獣人と話すと縄ばしごをもらうことができる。その後、もう一度馬獣人と話すと、戦闘中に眠った味方を回復できる「トンカチ」をもらえる。

●スタンプ3倍
コマンド画面の経過日数の下1ケタが3の倍数の時、港の貿易酒場で買い物をすると、通常の3倍のスタンプを押してもらえる。

ぐっすんおよよ・S

●おやじモード&変態モード
メーカーのロゴ画面でAとZを押しながらスタートを押すとおやじモードで、AとBを押しながらスタートを押すと変態モードでプレイすることができる。

●デバッグモード
タイトル画面でオプションにカーソルを合わせて、BとLとRとZを押しながらスタートを押す。ぐっすんの声が聞こえれば成功。Xを押しながらゲームを始めるとアーケードのノーマルモード、Yを押

しながらゲームを始めるとアーケードの変態モード、Zを押しながらゲームを始めるとSSおりじなるモード、Cを押しながらゲームを始めるとSS変態モード、Lを押しながらゲームを始めるとおやじモードになり、プレイ開始のステージを選択できる。また、ゲーム中にYを押すと、プレイ中のステージをクリアすることができる。

クライムウェーブ

●すべてのステージが選択可能
名前入力画面で「JAW」と入力する。

●画面切り替え
プレイ中にLとYを押しながらX、Z、B、のいずれかを押す。X、Zが上下、Bで通常に。

グラディウスDELUXE PACK

●定番コナミコマンド
あらかじめ難易度を「グラディウス」ならサターンイージーかサターンディフィカルトに、「グラディウスII」ならイージーにしておく。この状態でゲームを始めたらポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、自機がフルパワー状態になる。このコマンドは1ステージに1回だけ実行可能だ。しかし、使わなかった場合は、倒したボスの数だけ実行可能な回数がストックされる。

●NOWAITモード
「グラディウス」を1回クリアすると、エンディング後のタイトル画面に「NOWAIT」という項目が追加される。これを選んでゲームを始めると、プレイ中に画面が処理落ちしなくなる。

●ステージセレクト
まず、ノーコンティニューで「グラディウスII」をクリアする。その後、タイトル画面でLかRを押しながらスタートを押すと、ステージセレクトが可能になる。

●ダッカーが弾を撃つ
「グラディウスII」のスコアランキングで6位に入ると、ネームエントリーで1文字入力するごとにダッカーが弾を撃ってくれる。

グランチェイサー

●フリーランのコースを増やす
ストーリーモードのアドバンスドをクリアした後、タイトル画面でフリーランを選択すると、選べるコースが1つ増えている。

Christmas NiGHTS　冬期限定版

●リアラでプレイする
サターンの時計設定の4月1日にゲームを立ち上げると、リアラを使ってプレイできる。リアラでギルウィングを倒しドリームをクリアすると、プレゼンツにリアラカードが加わっている。これがあれば4月1日以外でもリアラを使ってプレイすることが可能。

GRID RUNNER

●レースモード登場
タイトル画面で「A、Y、X、右、上、下、Y、右、下」のパスワードを入力してスタートボタンを押し、メニューに戻ってワールド選択画面で2人対戦を選ぶと「GRID　RACER」という項目が出てくるので車を使っての対戦が可能になる。

GROOVE ON FIGHT

●隠しキャラ使用条件
最初から使えるキャラクターで全員のエンディングを見る。技表は下記参照。

＊「ご」はごっつい攻撃、「回」は回り込み攻撃の略称

デミアン=シェイド技表

必殺技	コマンド
ハレイ マジック	下、左下、左+P
ローズ フラッシュ	左、ため、右+P
デミアン ボディアタック	左、ため、右+K
ストレスシュート(PC)	下、下+K
コンボ技	
ポイズンソーン	下、左下、左+弱K、下、左下、左+強K、下、左下、左+回

ブリストル=ウェラー(変身前)技表

必殺技	コマンド
シングル ショット	下、右下、右+K
キラー マンティス	右、下、右下+K
ハンティング マンティス	下、左下、左+K
ブラッディエグゼキューション(PC)	下、下+K
コンボ技	
ウィナーズ ストライク	下、左下、左+弱P、下、左下、左+強P、下、左下、左+ご

ブリストル=ウェラー(変身後)技表

必殺技	コマンド
レオナルド ウェーブ	下、右下、右+K
アモン フレイム	下、左下、左+K
ピクシーズ ラッシュ	下、右下、右+P
ガーブス アッパー	右、下、右下+P
フライストーム ベルゼブブ	下、下+K
ヘルズ ゲート	下、左下、左+弱P、下、左下、左+強P、下、左下、左+ご

●衣装を変える
ポプラを使い勝利する。「KO」の表示中にボタンを押し続ける。押すボタンは下記のとおり。

A→婦警
B→天使
X、L、Rのいずれか→ブルマ
Y→スクール水着
Z→ブレザー
スタート→マジシャン

くるりんPA！

●パロパル国王を使用
タイトル画面でX、B、Y、Aの順に押す。そして、プレイヤーセレクト画面でミハエルにカーソルを合わせ、上を押しながら決定。すると、ミハエルがパロパル国王になって自キャラとして選べるようになる。

●いきなりエンディング
ゲームの起動中にX、B、Zを押し続ける。すると、エンディングセレクトモードが出現して、全9キャラのエンディングとスタッフロールが見られる。

グレイテストナイン'96

●降雨モード
スタメン決定ボタンでXとZを押しながらEXITする。「NOW LOADING」の表示が出るまでボタンを押し続けていると、必ず雨の試合になる。

●カメラモード
試合開始時にペットマークが表示された後に、LとRとYを同時に押す。すると、視点を切り替えられるカメラモードになる。また、2P側のZで、操作説明の表示を消すことができる。なお、このモードでは、投手は投球することができない。

●チームエディットをキャンセル
チームエディット時にXとYとZを同時に押すと、キーワードデータを一括で消去することができる。

●球場の回転が自由自在に
球場セレクト画面でR、Yを同時に押すと、球場の回転がストップする。R、Xを同時に押すと回転速度が倍になる。L、XもしくはL、Yと方向ボタンで球場が縦回転する。

●個性派オールスターチームの編成
オールスターゲームでランダム選択するときに以下のような操作をすると、

Xを押しながら決定	巧打力重視
Yを押しながら決定	長打力重視
Zを押しながら決定	走力重視
Lを押しながら決定	スタメン選手のみ

というようなチーム編成になる。なおこのコマンドは2つまでなら組み合わせが可能だ（X＋Yを押しながら決定で、巧打＆長打力が共に高い、など）。

●ペットマークを動かせる
試合結果画面でZを9回押すと、ペットマークが跳ね回る。

●ボールの軌道を操作
対COM戦の時、あらかじめ2P側にもパッドを接続しておく。するとCOMのピッチャーが投げるボールの軌跡を、2Pパッドの左、右で操作できる。

クレオパトラフォーチュン

● コスプレ「パトラ子」出現
アーケードモードにて、パーフェクト時にまず順番に通常パトラ子が現れ、またループして通常パトラ子が現れる。（計16回全消しを行うことになる）。そして17回目からコスプレパトラ子になる。出現は、セーラー服（メガネっ子）、スクール水着、ブレザー、白い水着、バニーガールの順番。以降はコスプレパトラ子5人のループになる。

●100面までクリア
ミステリーモードでは、普通にプレイしていると50面まで進むとゲームオーバーになる。100面クリアの条件としては、まず50面クリアまでに9栄神を出さなければならない。9栄神はは各ステージを制限時間内にクリアすると現れる。この条件を満たすと50面以降の面に進むことになり、各ステージを制限時間内にクリアしていくと100面までゲームを進めることができる。51面からは、パトラ子の通常8ポーズの後、コスプレしたパトラ子5ポーズが現れる。

クロックワークス

●お得な名前
ネームエントリーで特定の名前を入力し、LとRとCを同時に押して決定する。すると、以下の表の効果が得られる。

名前	効果
MAX	残数9人でスタート
MIN	残数0人でスタート
R50	ステージセレクトができる
END	すぐにゲームオーバーになる
MAP	全50面の背景を表示する
CPK	全ムービーを見られる

クロック ワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～

●ステージセレクト＋エンディング

タイトル画面で左、上、右、下、下、右、右、上、Rの順に押すと、ステージセレクトが可能になる(ステージ数は方向ボタンの上下で選択)。また、このコマンドを入力した後に左、右、右、上、右、右、上、下、右、右、上、Rの順に押すと、ステージセレクトで最終ボスのステージも選べるようになる。さらに、この後に続けて左、下、右、下、右、右、右、上、上、Rの順に押すと、すぐにエンディングが見られる。

●999人でスタート

タイトル画面で上を1回、右を9回、下を6回、左を7回押し、続けてZ、X、Y、Y、Y、Zの順に押す。その後、オプションに入らずにゲームを開始すると、残り人数が999人になる。

●シークレットボーナス

ステージ2の後半で、残りタイムを4分30秒以上残した状態で箱(ゴールへ行ける箱)までたどりつくと、シークレットボーナスとして100万点が加算される。

クロック ワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～

●ステージセレクト

タイトル画面で右、上、左、上、右、上、下、上、左、上、左、上の順に押すと、ステージセレクトが可能になる。

●999人でスタート

タイトル画面で右、上、左、下、右、下、右、上、左、下、右、下の順に押してからゲームを始めると、残り人数が999人になっている。

●ステージ1と2のボスキャラクターを操作可能にする

ステージ1で、ボスキャラクターが登場して背景の奥からこちら側へ来る間に、2P側で左、右、右＋B＋Cの順にすばやく押す(最後の右＋B＋Cは同時に押すこと)。すると、2P側でボスキャラクターが操作可能になる。操作は、方向ボタンで移動、ZとCで高さ、Xで画面の明るさが変化。A、B、Y、L、Rはそれぞれ効果音が鳴る。解除する場合はスタートボタンを押せばいい。

ステージ2では、ボスキャラクターがゴリラに変形して鳴いた直後に、2P側のスタートを押す。すると、こちらも同様に2P側で操作可能になる。操作は、方向ボタンの左右で振り向き、Cでジャンプ、Aで胸を叩く。また、難易度設定がトレーニング以外ならBでつかみ上げ。なお、ボスキャラクターの体力がある程度減るとこのモードは解除される。

ステージ1のボス

ボタン	効果
左、右	左右に移動
上、下	奥、手前に移動
Z、C	上、下に移動
A、B、Y、L、R	効果音が鳴る
X	背景の明るさが変化
スタート	元に戻る

ステージ2のボス

ボタン	効果
C	プレイヤーのほうにジャンプ
左、右	向きを変える
A	胸を叩く
(プレイヤー近く)B	つかみ投げ*

*ただしTRAININGレベルではつかみ投げはできない。

●エンディングを見る

タイトル画面で右、上、左、上、下、上、右、左、上、右、左、下の順に押す。すると、画面に「ENDING」と表示され、エンディングがすぐに見られるようになる。

クロック ワークナイト～ペパルーチョの福袋～

●ジンジャーでプレイ

モードセレクト画面で「下巻」に合わせる。そこで上、上、下、下、左、右、左、右、L、R、L、Rの順に押して、ゲームを始めると、ジンジャーでプレイできる。

●ミニゲーム集

ボス・オンパレードのタイトル画面で、上を2回、右を2回、下を2回、左を2回の順に押し、続けてX、Y、Zの順に押すと、ミニゲーム集がプレイできるようになる。

●ボス・オンパレードのステージセレクト

ボス・オンパレードのタイトル画面で、Xを5回、Yを7回、Zを5回の順に押す。すると、ボス・オンパレードでステージセレクトが可能になる。

●ステージセレクト他

このゲーム(福袋)では、先に発売されている「上巻」のステージセレクト、ボスステージセレクト、999人スタートの裏技と、「下巻」のステージセレクト、999人スタート、エンディングを見る裏技のコマンドが共通して使えるようになっている。各裏技のコマンドは、「上巻」と「下巻」の項を参照のこと。

●タイトル画面のキャラクターが増える

「上巻」、「下巻」、「ボス・オンパレード」のいずれかを最後までクリアすると、その回数(3つのうち、いちばん多くクリアしたモードを優先)に応じて、タイトル画面のキャラクター(条件は以下を参照)が増えていく。

クリア回数	表示されるキャラクター
1回	ジンジャー
2回	ソルティア
3回	ブルンチョ
4回	ル・ボン
5回	バロバロ
6回	シルバー
7回	オネオン
8回	ガールック
9回以上	チェルシー

●おまけムービー

ボス・オンパレードで「かんぺきナイト」になる(1度もミスしない)と、ムービーオンパレードでおまけムービー(トンガラ誕生編)が見られるようになる。

黒の断章

●ビジュアルモード

ゲームデータを保存したら、タイトル画面でLとRとCを押し続けるとビジュアルモードに切り替わり、今まで見たビジュアルが見られる。

け

ゲイルレーサー

●マスコットが変化する

車内に下がっているマスコットは、通常はソニックだが、プレイ中に敵車を100台抜くごとにテイルスなどのソニック系のキャラクターに変化する。

●クラクションを鳴らす

プレイ中にZを押すと、自車のクラクションを鳴らすことができる。

GAME-WARE Vol.1

●「エジホン」でポーズがかかる

「エジホン探偵事務局」で、ゲーム中にX、Y、Zを押しながらスタートを押すとポーズがかかり、ゆっくり間違いが探せる。

GAME-WARE Vol.5

●「世界征服株式会社」で、試験を受けずに手術に行ける

特訓で10週経過したあとのステータス表示画面で、Zを押しながらCを押す。

●「とるとるまーぶる」で話&問題クリア

L・Rボタンを押しながら、十字キーを「上上下下左左右右」の順に入力し、話クリアならYを、問題クリアならZボタンを押す。

●運勢を見る

バイオリズムが表示されたら下、下、上、上、右、左、右、左の順に入力する。その後Xボタンで前週、Zボタンで次週のバイオリズム画面と切り替えられる。※「数占術」では使えない。

●「世界征服株式会社」サウンドテスト画面に

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右の順に入力。

●「エジホン」ステージ設定

クリア状態の「エジホン」タイトル画面でLを押しながら「エジホン」を開始する。「QUESTION」「ANSWER」「ROUND」の項目を設定できるようになる。

ゲーム天国

●サウンドテストでみさとを自由に操る

サウンドテストで「ラブリースターみさとバージ

ョン」をXYZボタンを押しながら決定。その後、A·B·C·X·Y·Zのいずれかを押す。また、LRでアニメーションスピードを変えられる。

●フルパワーアップ
ゲーム中、ポーズをかけL+X+下を同時に押す。
※アーケードモード、アレンジモードのタイムアタック以外

●すべての回想モードが見られる
オプションの回想モードでL+X+下を同時に押す。

●隠しボンバー
アレンジモードのプレイヤーセレクト画面でモモコ選択時にX、Y、Z、を押しながら決定する。すると通常5種類のモモコボンバーに加えて、アレンジモードオリジナルのモモコボンバーを6撃目以降使用できるようになる。

●みき&みさとの使用
アーケードモードのタイムアタックを選択する。その後プレイヤー選択画面で下、L、Xを同時に押す。モモコのさらに右にカーソルが移動できるようになり、「みき&みさと」が選択できる。

●フレームの変更
アレンジモードのタイムアタックでいずれかのステージにカーソルを合わせる。L、Zを押しながらCで決定→両側がピンクのフレームに。R、Zを押しながらCで決定→青のフレームに。

K-1 Fighting illusion GRAND PRIX 翔

●石井館長と隠しキャラ"Yamato"が使える
LV2以上でゲームをクリアすると、石井館長とYamatoが使えるようになる。

ゲームの達人

●いきなり達人になれる
タイトル画面でパスワードを選び、2,3,4,5,6,7,8,9と入力する。すると、ワールドモードで11人の相手を倒している状態でゲームが再開される。ここで「戻る」を選択してモード選択画面に戻り、修行モードを選択。各ゲームを選択すると、プレイス達人、連珠3段、将棋4段の状態でプレイできる。

月花霧幻譚~TORICO~

●NGシーンが見られる
ゲームを全員(モース、ローズ&ハル、ハンナ、マック)を助けた状態でクリアする。そして、エンディングのスタッフロール終了後、凶兆編(ディスクA)に入れ換え、タイトル画面でX,Y,Z,A,B,C,L,Rの順に押す。すると、アドバタイズデモがゲーム中で使われなかった映像に変わる。タイトル画面でコマンドを入力するごとに、違う映像を見ることができる。なお、この映像は全部で5種類用意されている。

ゲックス

●画面が足跡だらけに
ゲーム中にポーズをかけて数分待つと、画面に足跡が現れる。

結婚~Marriage~

●何度も給料をゲット
25日に給料が振り込まれたら、その日のうちにセーブしてすぐにそのデータをロード。すると先ほど給料が振り込まれたあとからゲームが始まるのだが、再び給料が振り込まれる。この手順を繰り返せば所持金を好きなだけ増やせる。

ゲン　ウォー

●ステージセレクト
タイトル画面で、スタートを押しながら右、A、下、Y、左、A、Yの順に押す。するとステージセレクトが可能になる。

●スタッフロール表示
タイトル画面で、スタートを押しながらZ、A、上、Y、C、R、右、左の順に押す。すると、いきなりスタッフロールを見ることができる。

こ

御意見無用—Anarchy in the NIPPON—

●「鉄人と対戦」モード使用条件
1キャラでも難易度「難しい」でクリア。

●隠しキャラ使用条件
対電脳戦の難易度を「通常」以上、自分や相手の体力設定も変えず、試合を2本先取以上にすること。詳細は下記参照。

池袋サラ	葛木亜矢と野々村春子でクリア
新宿ジャッキー	宮沢拳児と鈴木茂夫でクリア
ブンブン丸	鮫島竜司と野々村瞳でクリア
柏ジェフリー	相沢徹と高倉ケイでクリア
無道	1キャラでも難易度「難しい」でクリア

GOTHA ~イスマイリア戦役~

●テストモード
全10種類のエンディングを見た後(データ画面の星の表示を10個にする)、そのデータを選んで再び開始するとテストモードになる。このモードではシナリオセレクト、ビジュアルセレクト、サウンドセレクトが可能。なお、シナリオセレクトの数字の対応は以下の表のとおり。

1	全編共通の序盤シナリオ
2	シング編、ナルマダ・イグアス編への分岐シナリオ
3~16	シング編のシナリオ
17	ナルマダ・イグアス編の共通シナリオ
18	ナルマダ編、イグアス編の分岐シナリオ
19~31	ナルマダ編のシナリオ
32~44	イグアス編のシナリオ

●バグ移動技
プレイ中に適当な船を選択し、移動画面になったら機動力を少し残すように移動させる。そして上か下と、LかRを同時に押す。うまくいけば機動力はそのままで、横方向へどこまでも移動できる。なお、同じ要領で方向ボタンを斜めに押すと、縦方向へも一気に移動できるが、こちらのほうはタイミングが難しい。

●艦載機の機動力回復
空母の攻撃が終了する前に攻撃後の艦載機を着艦させると、艦載機の機動力が回復していて、再度の行動が可能になる。

●メッセージが変わる
シング編、ナルマダ編、イグアス編のエンディングをひととおり見たら、再びそのデータでゲームを始めると、会話場面のセリフが追加されている。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

●簡易セレクトモード
VSモードをプレイして、画面に「~WIN」が表示されている間にポーズをかけてLを押す。すると、簡易セレクトモードに入る。

極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●最強状態にする
「極上パロディウス」をプレイしている時にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。その後ポーズを解除するとパワーアップが最強状態になる。ただしこのコマンドは使用回数に制限がある(それまでにクリアしたステージ数+1回)。また、同じ要領で上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、または上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aの順に押すと、シールド以外のパワーアップがすべてなくなってしまう(このコマンドは回数制限なし)。

●オプションを広げる
「極上パロディウス」で、ひかる、あかねのどちらかを選び、オート以外でスタートしたら、オプションを4つ装備させる。そしてパワーアップのゲージをオプションに合わせたら、パワーアップボタンを押す。すると、オプションの間隔が広がって、より広範囲を攻撃できる。

●2周目モード
「極上パロディウス」のタイトル画面で、Aを5回、Bを7回、Cを3回の順に押す。その後ゲームをスタートすると、最初から2周目の難易度でプレイできる。

●スペシャルステージ選択
「極上パロディウス」をクリアすると、タイトル画面でスペシャルステージを直接選択できる。なお、この効果はバックアップに保存されるので、データを消さない限り有効だ。

ゴジラ—列島震撼—

●ステージセレクト
タイトル画面で上、下、左、右、A、B、A、B、X、Y、Zの順に押す。ストーリーモード、マップモード両方のステージが選べるようになる。

●ゴジラが踊る
ゲームオーバー後1分たつとゴジラが現れ踊り出す。

古伝降霊術　百物語

●警告メッセージが聞ける
内蔵時計時刻が午前2時台には音声で、午前3時台では文章で、それぞれ警告メッセージが現れる。

●101話目を見る

100話すべての物語を終えて、選択画面から回想モードに入ろうとすると現れる。

さ

SIDE POCKET2～伝説のハスラー～

●サンプルショットを見る

トリックゲームを選択した後、トリック選択画面でL､R､X､Z､B､スタートを同時に押す。すると、その台のサンプルショット（クリア方法）が見られる。ちなみに、トリックゲーム16台を全部クリアすると、実写デモのNG集が流れた後、新たに17～32番の台が現れる。

●コンティニュー回数増加

ジュークボックス画面の曲名表示ウインドでエンドを選び、Aを5回か7回か27回押し、約1秒待つとファンファーレとボイスが聞こえる。すると、Aを押した回数が5回の場合はコンティニュー回数が5に、7回の場合はコンティニュー回数が7に、27回の場合はコンティニュー回数が無限になる。

●ミネソタファッツに挑戦

トーナメントモードですべて優勝し、セーブする。すると、モードセレクト画面に「Challenge Fats」というモードが追加される。

サイバードール

●デバッグモード

X､Y､Zを押しながらゲームを起動する。すると、デバッグモードのメニュー画面が表示され、サウンドテストやステージセレクトが可能になる。さらに、好きなときに戦闘モードに入ることができる。

サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～

●隠しキャラ使用条件

難易度4～8で千代丸、シェイド、デビロットのシナリオをクリアすると、それぞれのシナリオに応じた隠しキャラが使用可能になる。対応は下記のとおり。

千代丸シナリオ	ゲイツ
シェイドシナリオ	ヘリオン
デビロットシナリオ	スーパー8

●「零豪鬼」使用条件

難易度4～8、ノーコンテニューでクリア、もしくは難易度に関係なくACモードにて勝敗に関係なく99回プレイすると零豪鬼が使用できるようになる。

零豪鬼コマンド一覧

必殺技	コマンド
豪昇竜拳	右、下、右下＋A
豪波動拳	下、右下、右＋A
レーザー波動拳	右、右下、下、左下、左＋A
竜巻斬空脚	下、左下、左＋A
斬空波動拳	空中で下、右下、右＋A
空中竜巻斬空脚	空中で下、左下、左＋A
サイバーEX	**コマンド**
滅殺豪波動拳	下、左下、左、下、左下、左+A
滅殺豪昇竜拳	下、右下、右、下、右下、右+A
瞬獄殺	A1・A1・右、WB
真空竜巻斬空脚	下、左下、左、下、左下、左+W
滅殺空中SPドリル	空中で下、右下、右、下、右下、右+W

●「ワーロック」使用可能

難易度4～8で、デビロット・シェイド・千代丸のシナリオをクリアすると、「ワーロック」が使用できるようになる。

必殺攻撃	コマンド
サクリッドステア	下、右下、右＋A
アセンションブラック	下、右下、右＋w
エナジードレイン	レバー一回転＋A
フォービトンフォース	左、溜め右＋A（空中も可能）
イミテーションα	左、左＋B・右、右＋B
イミテーションβ	右＋A1・A2・A1＋左、
サイバーEX	**コマンド**
ファイナルサクリファイス	下、右下、右、下、右下、右+A

（注）表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。

サイベリア

●いきなり最終ステージ

ゲームを起動したらIDを「777」と入力。そして、すぐにメニュー画面でロードすると、いきなり最終ステージからゲームを始められる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '95

●ボスキャラを使用

対COM戦でオメガルガールを倒してエンディングを迎える。すると、次のプレイからオメガルガールと柴舟を選べるようになる。これはサターン本体のバックアップデータを消さないかぎり有効。

オメガルガール

技	コマンド
烈風拳	下、右下、右+P
カイザーウェーブ	右、左、左下、下、右下、右+P
ジェノサイドカッター	下、左下、左、左上+K
ゴッドプレス	右、右下、下、左下、左+P
ダークバリヤー	下、右下、右+K
ギガンテックプレッシャー	右、右下、下、左下、左、右、右下、下、左下、左+弱K+強P

草薙柴舟

技	コマンド
百八式・闇払い	下、右下、右+P
百式・鬼焼き	右、下、右下
四百弐拾七式・神薙	右、右下、下、左下、左+P
裏百八式・大蛇薙	下、左下、左、左下、下、右下、右+強P

●エディットしたチームを記憶

チームエディットをするかしないかを選ぶときに、LかRを押しながら決定する。すると、前回エディットしたメンバーの3人が自動的にメンバーに組み込まれる。

●CPUもチームエディット

モード＆ゲームセレクトの決定時に1P側の左を押しながらAとCを同時に押してゲームをスタート。そのあとチームプレイを選ぶと、CPUチームもエディットできる。

●必殺技コマンドが変わる

シングルオールで100万点以上の点数を出し、オメガルガールに負けてセーブする。その後ゲームを始めると、必殺技のコマンドがすべて変わってしまう。

（注）表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '96

●ボスキャラを使用

キャラ選択の際、スタートを押しながら上とY、右とA、左とX、下とBを順に入力すると、ボスキャラであるゲーニッツと神楽ちづるが使えるようになる。

ゲーニッツ

技	コマンド
ЕНОКА33（よのかぜ）	左、左下、下、右下、右、+強P or 強K or 弱P or 弱K
ВАНГЕТОКОБУСЗ（わんひょう とこぶせ）	下、左下、左+弱P
ВАНГЕМАМЗЧУ（わんひょう まめつ）	下、左下、左+強P
ГЕГА（ひょうが）	下、左下、左+強K or 弱K
真八稚女・МИЗУЧУ（みずち）	下、左下、左、左下、下、右下、右+強P or 弱P
真八稚女・ЖИССОНОНУ（じっそうこく）	（パワーMAXの時）下、左下、左、左下、下、右下、右+強P or 弱P
ЯМИДОКОКУ（じっそうこく）	（投げ間合いで）右、右下、下、左下、左、右、右下、下、左下、左+強P

神楽ちづる

技	コマンド
百活天神の理	右、下、右下+強P or 弱P
弐百拾弐活　神速の祝詞	右、右下、下、左下、左、+強P or 強K or 弱P or 弱K
弐百拾弐活　神速の祝詞・天瑞	（祝詞中に）下、左下、左、+強P or 強K or 弱P or 弱K
百八活　玉響のしづ音	左、左下、下、右下、右、+強P or 弱P
裏面八拾伍活　零技の礎	下、左下、左、左下、下、右下、右、+強P or 弱P
裏面壱活　三籟の布陣	下、左下、左、下、左下、左、+強K or 弱K

（注）表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。

●デモが見られる

正規のキャラを使用してチームを組み、ノーコンティニューでゲーニッツを倒す。エンディングが終わった後にクリアデータをセーブすれば、以後オプションでクリアしたチームのデモを見られるようになる。

サクラ大戦

●着替え中のアイリス

第4話のアイリスとのミニゲーム中、スロットの回転中にL、Rを10回以上押すと、着替え中のアイリスを見ることができる。

●シャワーシーン

ゲーム中、所定の手順を踏むと女の子達のシャワーシーンを見ることができる。

第2話→すみれの水泳訓練に付き合った後、ミニゲームをクリアして更衣室へ行く。
第3話→開始直後の自由行動で3回以内に更衣室へ行く。また、マリアに「隊長失格です！」と言われた後、あやめに解放されてから地下室へ行く。
第4話→開始直後にアイリスとデートの約束をし、デートに向かう前にあやめの部屋、更衣室と移動する。
第6話→開始直後、さくらの誘いを断って地下室へ行く。

●おまけモード

ゲームを一度クリアすると、以後メニューに「帝劇の長い一日」という項目が追加されていて、ミニゲームなどをプレイできる。

サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ

●おまけムービー＆米田ミニゲーム

全キャラのDJを見ると選択できる「フィーリング

カップル」で、相手は誰でもいいので活動写真を見る。

●あやめ・三人娘のミニゲーム
「フィーリングカップル」で全キャラとデートをした後、項目選択画面を表紙に戻して選択。

ザ・クロウ

●各ステージパスワード一覧
下記参照。

PIER	YBYYAXYXBA
BOAT	BBBBYXBBBA
TOMB	YAYAXYYABA
GRAVE	BYBYXBBYXA
CHURCH	YYYYAXYXXA
DEAD	BYBYXAABXA
CLUB	YAYAAYBAXA
TOWER	BBABXXBYYB
BORDER	YBBBAXYXYA
FINAL	BBBAXXBBYA

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～

●アイドルを専属にする
1万人来客があったらアイドルを1日オーナーにする。そのデータをセーブし、日付が変わってからロードすると次の日も1日オーナーになる。

●ただで販売許可
販売権をなにも取得せずに店を建て、その後改築を選んで販売許可を申請し、配置計画まで進めてから申請画面まで戻ると所持金はそのままで、申請済みになる。

●隠しマップ
初級、中級、上級すべてをクリア後極上のマップが選択できる。

●売上げアップ
日付が変わる直前に、全商品の利益率を20%OFFに設定する。日付が変わり1日の集計が済んだら利益率を50%に上げる。客は20%の入り具合のまま、50%UP商品を買うので売上げが上がる。

3×3EYES～吸精公主～S

●シナリオセレクト
オプション画面でR、R、X、Y、Zの順に押す。音楽が変わったら成功。EXITを選択すると、シナリオセレクト画面に切り替わる。

●ミュージックテスト
オプション画面でL、L、Z、Y、X、スタートの順に押す。すると、ミュージックテストモードになり、ゲーム中の音楽を楽しめる。

サターンボンバーマン

●ステージセレクト&最強パワーアップ
タイトル画面で下記の表のボタンを同時に押す。すると、ノーマルゲームを好きなステージから、自キャラを最強状態にしてプレイできる。なお、タイトル画面でX、Y、Zを同時に押すと、コマンドの効果を解除できる。

同時に押すボタン	始まるステージ
L、R、左上、A	1面
L、R、左上、B	2面
L、R、右上、C	3面
L、R、右上、X	4面
L、R、上、Y	5面

●プレイヤー数増加
サターン内蔵の時計が午前10時～11時の間にノーマルゲームを始めると、プレイヤー数が6機でスタートできる。

●ユナ&マントーが使える
マッチプレイの選択画面で、LとRを約1秒間押し続ける。すると、隠しキャラのユナとマントーが使用可能になる。なお、ユナはローラーシューズを4つ、マントーはパワーグローブを最初から装備している。

●隠しステージ
バトルモードのステージ選択画面でX、Y、Zを1秒以上押し続けると、上、、下、で画面の背景、地形、キャラの装備を変化させられるようになる。

●みそボン技
みそボンになった時、Bを押しながら方向ボタンを押すと、移動速度が速くなる。また、Yを押しながら爆弾を投げると、普通よりも遠くへ投げられる。

The Tower

●吹き抜けロビーを作れる
ゲームを始め、何も建てていない状態で、ゆっくりとR、Z、Y、X、Z、Y、Xの順に押す。すると吹き抜けロビーの建築が可能になる。

●所持金が2倍になる
ゲームを始め、なにも建てていない状態で、ゆっくりとX、Y、Z、X、Y、Z、Rの順に押す。すると、ゲームスタート時の所持金が2倍になる。

●所持金が4億円になる
ゲームを始め、なにも建てていない状態で、Rを押しながらZ、Y、X、Z、Y、Xの順に押す。すると、資金が4億円になる。

●CM放送料が何度も入る
タワービジョンのCM放送料が入ったら、データをセーブし「ゲームを続けるか」の質問に「いいえ」と答える。その後データをロードするともう一度CMが放送でき、再度放送料が入る。この裏技は何度でも繰り返せる。

ZAP! SNOW BOARDING TRIX

●☆の数が変化
コンピューターレベルを5にしてレースモードを始め、キャラクターを選択するときにLRボタンを押しながら決定する。

EASY	コーナー重視型
NORMAL	バランス型
HARD	スピード型

ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～

●ビジュアルモード
セガのロゴの表示中に、右、X、Zを押し続ける。すると、ゲーム中のすべてのビジュアルが見られるようになる。

ザ・ホード

●すぐにシナリオクリア
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に、下、A、左、左、下、A、A、右の順に入力したらポーズを解除する。するとシナリオクリアになる。

●いきなりお金持ち
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に左、A、A、B、左、A、右、下の順にコマンドを入力したらポーズを解除する。すると、いきなりお金持ちになっている。

●村が壊滅しても大丈夫モード
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に、下、下、右、A、下の順にコマンドを入力したらポーズを解除。すると村が壊滅してもゲームオーバーにならなくなる。

●すべてのアイテムと武器を使用
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に、B、右、A、左、左、下、右、A、A、左の順に入力してポーズを解除する。すると、すべてのアイテムと武器を使用できるようになる。

●走る速度が2倍
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に、B、右、A、Bの順にコマンドを入力してポーズを解除する。すると、チャンシーの走るスピードが2倍になる。

●チャンシーが無敵
まず、プレイ中に上とAとBを押しながらポーズをかける。次に、B、上、右、下、A、下、A、右の順にコマンドを入力してポーズを解除する。するとチャンシーが無敵になる。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●壬無月斬紅郎使用コマンド
VSモードか、CPU戦で乱入されたときのキャラ選択画面で、カーソルを覇王丸に合わせる。そして、牙神幻十郎、首斬り破沙羅、千両狂死郎、橘右京、リムルル、覇王丸、緋雨閑丸、ナコルル、服部半蔵、天草四郎時貞、花諷院骸羅、ガルフォード、緋雨閑丸の順にカーソルを移動させる。残りタイムが03秒の時にスタートを押しながらAとBを同時に押すと、壬無月斬紅郎が使用可能になる。

壬無月斬紅郎技表

必殺技	コマンド
無限流　無法拳	左、右+A
無限流　天誅	空中で下+C
無限流　疾風斬	下、右下、右+斬り
無限流　無限砲	下、左下、右+斬り
無限流　天崩斬	右、下、右下+斬り
無限流　不動	左、左下、下、右下、右+Z
無限流　一刀斬	左、左下、下+A+B
武器飛ばし技	
奥義　無双震撃斬	下、下、下、右下、右+A+B

(注)表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。

サムライスピリッツ天草降臨

●壬無月斬紅郎使用方法
キャラクター選択画面でYボタンを押しながらAボタンを押す。技表は次ページ参照。

王無月斬紅郎技表

必殺技	コマンド
無限流 疾風斬	下、右下、右+斬り
無限流 天崩斬	右、下、右下+斬り
無限流 無法拳	下、右下、右+蹴り
無限流 不動	右、下、右下+蹴り
武器飛ばし必殺技	
無限流 無限砲	左、右、右下、下+弱斬り+中斬り

沙羅曼蛇DELAXPACK プラス

●タイトルセレクト
それぞれのタイトル画面で、X、Y、Zのいずれかを押しながらA、B、C+スタート同時押しを行う。X→「沙羅曼蛇2」Y→「ライフフォース」Z→「沙羅曼蛇2」に対応。

●パワーアップ
ゲームのレベルを「SATURN EASY」または「SATURN DIFFICULT」で設定し、プレイ中にポーズをかけ上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に入力する。すると自機の装備がパワーアップする。各ステージをクリアごとに使用回数は1回ずつ増える。※「沙羅曼蛇2」では使えない。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

●実写版を使用
好きな機種を選択後「START」にカーソルを合わせ、台が表示されるまでAを押す。その後機種選択画面に戻ると追加される。

●絶対にフィーバーする
「実写版」選択時にRを押しながら決定をし、そのまま台が表示されるまでRを押しつづけるとフィーバーするようになる。

三國志Ⅳ

●ボーナスポイントアップ
まず「一般武将を新たに登録する」のコマンドを選択したら、名前を「主人公」と打ち込む。すると、ボーナスポイントが99になる（通常は70）。

三國志Ⅴ

●敵将を登用
人事登録の際、軍使に助言を聞く。「成功します」と言われたら使者に持たせる金額を0にし、もう一度助言を聞く。このとき「失敗します」と言われれば、最初の金額で登用することができる。

三國志英傑伝

●所持金増殖法
ゲームが始まったら道具屋か武器屋へ行き、買うアイテムを選ぶ。そして、買うアイテムを渡されるときにAを押す。そして、持ち物の一覧が表示されたら何度もCを押す。ここで持ち物がいっぱいになって元の画面に戻ると、所持金が5万以上になっている。

サンダーストーム&ロードブラスター

●ステージセレクト他
まずオプションでプレイヤー数を5に設定したら、フリーカスタマイズ画面に入る。そしてグラフィックモードをアーケード、サウンドモードとポイントシステムをサターン、サブタイトルとランダムステージをオフ、スクリーンフリップをエブリー、コンティニューをオフに設定する。次に、タイトル画面に戻ってX、Y、Zボタンを同時に押すと、画面にステージセレクトと当たり（無敵モード。設定はL、Rボタン）の項目が現れる。なお、この裏技は「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の両方で使える。

●周辺機器に対応
マニュアルには記載されていないが、アナログミッションスティックでプレイすることができる。また、「ロードブラスター」はハンドルコントローラーでもプレイできる。

サンダーフォースゴールドパック1

●フル装備コマンド
サンダーフォースⅢのプレイ中にポーズをかけて、下、Bの順に、12回繰り返し入力する。すると、Bを押すたびに武器が増えていき、Cを押すたびに武器が減っていく。また、Aを押しながらポーズを解除すると自機にクローが装備される。

●ステージセレクト
「THUNDER FORCEⅡ MD」を難易度HARDでクリアすると、その後9ステージまでのセレクトが可能になる。

●エンディングのおまけ
エンディングで主人公がステュクスからピースしている時にCを押すと、手を振る。また、主人公達が肩を組んでいるシーンでCを押すとウィンクする。

サンダーフォースゴールドパック2

●いきなり最強装備
サンダーフォースⅣをプレイ中にポーズをかけて、上、右、A、下、右、A、C、左、上、Bの順に押す。この後、上を押すと自機のショットが最強状態に、右を押すとクローが装備される。

●ゲームスピードを遅くする
サンダーフォースⅣで、ステージ選択時に下とスタートを押し続ける。ボタンは、ゲームがスタートして画面が切り替わるまで放さないこと。ゲームが始まったら、ポーズをかけてLとRを押し、WAITのオン、オフを切り替えよう。メーターでゲームスピードが調整可能になる。

●ステュクスでプレイ
キッズモードをオフにしてゲームをクリアしておく。その後ステージセレクト画面でXとYを押しながらスタートを押す。（ボタンはゲームが始まるまで押し続ける。）すると、自機が「サンダーフォースⅡ」のステュクスになる。

サンダーフォースV

●設定資料が見られる
ディスクをパソコンに入れて、「OMAKE」フォルダを開く。

●オプション項目追加
NORMAL以上の難易度でGOOD ENDを見ると、コンティニュー回数が「FREE」に。HARD以上だと、難易度に「MASTER」が追加される。ちなみにGOOD ENDの条件は、「時間内（時間表示の針が1周する間）にラスボスに規定量以上のダメージを与える」こと。

し

シーバス・フィッシング

●魚を拡大、縮小
モードセレクト画面の「ルアーにヒットする魚達」で表示される魚は、Xで拡大表示、Yで縮小表示される。

ジーベクター

●クレジット数を9に
「PRESS START BUTTON」の表示中に「上上下下左右左右ABC」と順に入力する。

Jリーグ GO!GO!GOAL

●デカ頭選手
チーム選択後、対戦チーム紹介画面でL+Rを押しながらAまたはCを押す。試合のたびに入力するとさらに大きくなる。

●レーダーを表示
チームセレクト後の画面で、XYZを押しながらAorCを押す。

Jリーグ ビクトリーゴール'97

●ユニフォームを変える
スーパースターモードかスーパースターPKの試合前の旗がなびいている画面でL、R、Yを押しながら決定する。1P側がキーパーのユニフォーム、2P側が審判のユニフォームに変化する。

●審判を変える
試合前の旗がなびく画面でLとRを押しながらXを押す。画面が切り替わるまで押しつづけると、審判が変わって登場する。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

●所持金に10億円追加
ゲームスタート時にネームエントリーで「¥世の中ゼニや！$」と入力すると、最初の所持金に10億円追加される。

●スタッフロール
ネームエントリーで「スタッフ見たい。☆」と入力すると、スタッフロールが見られる。

●フェイスメーカーモード
クラブハウスでカーソルを「記録設定」に合わせて、左、右、右の順に押し、YとZを同時に押した後にAもしくはCを押す。すると、選手の顔を自由に作れるフェイスメーカーモードになる。ただし、コマンド入力のYとZの同時押しは、タイミングがシビアなので失敗したらやりなおすこと。

●秘書のへそくり
資料室の図書館に行くと1年間に1度だけ、秘書の

へそくりを発見するイベントが、一定の確率で起こる。

●視点切り替え
今月のベストゴールがリプレイされているシーンでは、方向キー＋Xで角度の切り替え、方向キー＋Yで拡大縮小、方向キー＋Zで高低の視点の切り替えが可能。また、オフィスでX、Y、Zを押すと、ボタンを押すごとに視点を切り替えることができる。

紫炎龍

●無限コンティニュー
「ETEND」と出ているタイトル画面で、Cを10回押すとクレジットが1つ増え6になる。Cを押すたびにクレジットは増え、最大9まで増える。最大まで増えた状態でCを連打すると表示が「FREE PLAY」にかわり無限コンティニューとなる。

●得点が2倍
ストックが0機の状態でチェンジミサイルをとる。そのままでゲームを進めるとストック表示のあたりに「×2」と表示される。この状態で敵を倒すと得られる得点が通常の2倍になる。※別のウェポンをとると終了する。

時空探偵DD～幻のローレライ～

●エルヴィンの正体がわかる
ストーリー序盤で、エルヴィンが「そろそろ交代の時間です」と言った後、自室に戻る前に4号室へ行く。すると、エルヴィンのシャワーシーンを見ることができる。このシーンを見ると、エルヴィンが実は女性であることがわかり、吸血もできるようになる。

実況おしゃべりパロディウス～forever with me～

●同じキャラを選べる
NORMAL GAMEの「めにゅー」画面で、左、左、右、右、上、下、上、下、左、左、右、右、上、下、上、下、L、Z、X、R、C、Aの順に押す。すると、同じキャラを使って2Pプレイができる。

●隠しキャラをセレクト
NORMAL GAMEの「めにゅー」画面で、左、右、左、右、A、C、上、上、下、下、L、Z、X、R、C、A、左、右の順に押す。すると、隠しキャラを使ってプレイできるようになる。

●ステージセレクト
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、A、A、B、C、C、B、X、Z、上、下、上、下の順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

●周回数セレクト
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、A、Cの順に押す。すると、ゲームの周回数を1～8の中から任意にセレクトできるようになる。

●フリープレイコマンド
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、R、R、X、X、L、Z、L、Z、A、B、C、左、右の順に押す。すると、ゲームオーバーにならないフリープレイモードでプレイできる。

●無敵コマンド
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、B、B、B、B、A、B、C、B、B、B、B、C、B、A、X、Z、A、B、Cの順に、2回繰り返し入力する。すると、自機が無敵になる。

●レベル8を選ぶことができる
NORMAL GAMEの「おぷしょん2」画面で、下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に押す。すると、レベル7より難易度が高い、レベル8でプレイできる。また、OMAKE-1の場合は、「めにゅー」画面で下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に、OMAKE-2の場合は、「めにゅー」画面で下、上、下、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に押せば、レベル8がプレイ可能になる。

●クレジット増加法
NORMAL GAMEでポーズ中に、下、下、下、B、C、B、C、Y、A、Y、A、上、上、上、左、右、左、右、左、右の順に押す。すると、一度だけクレジット数を9に増やすことができる。

●残機数増加法
NORMAL GAMEでポーズ中に上、下、左、右、A、A、左、右、A、C、上、下の順に押す。すると、一度だけ残機数を9に増やすことができる。

●1プレイのみ無敵になる
NORMAL GAMEでポーズ中に、C、A、C、A、C、Z、X、Z、X、Z、Y、B、Y、B、Yの順に、2回繰り返し入力する。すると、1プレイのみ自機が無敵になる。

●装備をフルパワーアップできる
NORMAL GAMEでポーズ中に、Y、Y、B、B、A、C、A、C、Y、B、X、Zの順に押す。すると、1回だけ自機のフルパワーアップができる。ただし、自機の状態にかかわらずスピードは1速、ショットはノーマルになってしまう。

●自爆する……
NORMAL GAMEでポーズ中に上、上、下、下、左、右、左、右、B、Cの順に押す。すると、自機が自爆してしまう。

●BGMのボーカルバージョン
2ステージのポーズ中にX、X、B、B、Z、Y、Z、Y、左、下、右を入力すると、BGMがボーカルバージョンになる。

実戦 パチスロ必勝法！3

●プレイする店を選べる＆フラグ仕込み大会
実戦モードでゲームを始め、店の中でスタートを押してコマンドウインドウを出す。そして、LとRを押しながら「タイトルに戻る」を決定し、「はい・いいえ」の選択画面で上、下、X、Y、Zの順に押す。「大当たりスタート」の声がすれば成功だ。再びコマンドウインドウを出して、Rを押しながら「1日を終了」を決定する。すると、店を出るだけでプレイ中の店をスキップすることができる。あとはプレイしたい店にきたら、セーブした後にリセットして再び続きをプレイしよう。ただし、ゲーム途中のデータを使った場合、この裏技でクリア済みの店を選択することはできない。また、「大当たりスタート！」の声の後に、台に座ってウインドウを出し、L、Rを押しながら「店内を移動する」を選ぶ。すると、「フラグ仕込み大会」と表示され、好きなフラグを仕込むことができる。

●必ず連チャン
モーニングの台を取り、ビッグゲームの終了後にセーブする。その後すぐにデータをロードすると、またビッグのフラグが立つ。

疾風魔法大作戦

●シューティングモード選択
オプション画面で上、上、下、下、左、右、左、右と入力し、サウンドモードにカーソルを合わせてスタートを押す。すると、ゲームがレースモードからシューティングモードに変わる。

●ガインが必ず1位になる
2人同時プレイの時、ステージ2のボスを倒しゴールする直前に、わざとガインをゲームオーバーにさせステージ3が始まってから再び同時参加させる。するとステージ3の間だけ、たとえ2位以下でもガインが1位と表示される。

シムシティ2000

●ヘリを撃つ
プレイ中に「取り壊し／除去」のアイコンを選択後、ヘリコプターにカーソルを合わせる。そしてLボタンを押しながらAボタンを押すと、ヘリを撃つことができる。ただし、あまりしつこく撃つと墜落し、火災が発生することがある。

●スロットマシンで遊ぶ
プレイ中に条例で「ギャンブル公認」にした後、マリーナのそばにあるヨットにカーソルを合わせてLを押すと、スロットで遊べる。これは1回ごとにお金を消費するが、絵が揃えばいいことが起こる。

シャイニング・ウィズダム

●隠し階段が見える
隠し階段のある場所でウィンドウを開くと、普通は見えない階段が表示されている。

●5速以上の速さ
ヘビーシューズかモンキーシューズを装備して連打すると、通常よりずっと速く移動できる。

●最強魔法
スパークオーブだけを装備し、Bでスパークの魔法を使う。その後すぐにマジックハンドを装備し、フィールド画面でB、Cを連打する。すると、イナズマがその場を回転し始めるので、ここに敵を誘いこむ。

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●巨大足の攻撃
ローディーが装備している「小柄」を戦闘中に使用すると、巨大な足が現れて敵を攻撃してくれる。ピクシーがいる場合には、攻撃前にピクシーアタックがある。

●マルコンで見回し
マルコンを接続し、ゲーム中Bボタンを押しながらアナログキーを動かすと、様々な方向を見回すことができる。

●ドーピングアイテムを入手
名前入力画面で「ダブルオー」と入力すると、ドーピングアイテム一式が手に入る

●疾風のチキンを入手
名前入力画面で「ZX-9R」と入力すると疾風のチキンがたくさん手に入る

上海　万里の長城

●パスワードなしでコンティニュー
アーケードモードでは、ゲームオーバーになった後、再び同じゲームを始めマップ画面でスタートを押すことによりコンティニューできる。ただし「青島」はコンティニューできない。

重装機兵レイノス2

●マスクマンの登場
1度ゲームクリアする。2回目「mission3」に進みこのトーナメントに優勝する。マスク姿のアサルトメンが乱入してくる。

出動！ミニスカポリス

●2つの隠しムービー出現
それぞれミニスカクイズを全問正解、ハイドロパンチラで80点以上を取ること。

●面スキップ
パンチラブロック、パンチラ衰弱のゲーム中にX・Y・Z・L・Rを同時に押す。

●自機変更
パンチラシューター、スラロームパンチラの説明画面で、XYZを押しながらAorCでスタートする。

首都高バトル'97

●最強の車「TYPE-VW」が使える
どのモードでもいいのでシナリオモードをクリアし、エンディングの後に再びスタートする。すると、最強の車「TYPE-VW」が使えるようになる。また、車のカラーチェンジもできるようになっている。

女子高生の放課後…ぷくんパ

●隠しキャラ登場
ゲームのレベルをノーマル以上に設定しノーコンティニューで進めると、ステージ9で「中村冴耶」という女の子が登場する。彼女に勝てばその後VS、エンドレスの両モードで選択できるようになる。

ジョニー・バズーカ

●お得なパスワード
パスワードを「TAEHC」と入力してゲームを始めると、ジョニーの残り人数が24人になる。また、プレイ中にポーズをかけてXを押すと、次のステージに進むことができる。

●面セレパスワード
パスワードを「WALKER」と入力すると、ワールド2から、「OVERTIME」と入力するとワールド3から、「VILLA」と入力するとワールド4から、「ENDBOSS」と入力するとワールド5からゲームをスタートできる。

シルエットミラージュ

●6才のパラサイト購入方法
特定のショップ（場所は下記参照）の品揃え画面で方向ボタンの上を押すと、しばらくは同じ年齢のパラサイトばかり並ぶが、メニューが4回ループした後にポツンと「6才」のものが出る。

6才のパラサイト購入場所

エリア1	スローサ	中盤で地下に落ちた後、ディブルが大量にいる場所から右上にジャンプ（3段でとどく）する。
	プライディー	地下でアルターを破壊し、再び地上に戻ったら、下に降りずに左へまっすぐ3段ジャンプしていく。
エリア3	アンガラ	冒頭のシーンで城の入り口のディブルを倒したら、すぐ中に入らずにそのまま左へ行く。
	ラスティ	城の中に入って、歯車に追いかけられるシーンになったら、ひとまず左まで行く。そして、下のルートを道なりに右へ進み、途中にある隠し通路を降りる。
エリア4	グラットニィ	テレビ局の建物に入って、落とし穴からファウストの部屋に送り込まれたら、すぐに右へは行かずに方向ボタンの下十ジャンプボタンで降りる。
エリア5	エンピア	プリンスダムの向かって右側のヤツに吸い込まれた後、アサシン（クモ）を倒し、下のほうから左へ進む。
エリア5	全種類	セーラ（もしくはゾーハル）を倒した後に出るショップで、メニューをひたすら進めていく。

神凰拳

●「ベヒモス」が使える
アーケードモードでキャラクターセレクト時に、酒天童子にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながらA,B,C,X,Y,Zボタンのどれかで決定する。

●「イーリス」が使える
アーケードモードでキャラクターセレクト時にベンテンにカーソルを合わせてスタードボタンを押しながらA,B,C,X,Y,Zボタンのどれかで決定する。

●「ルシファー」が使える
アーケードモードでキャラクターセレクト時にスサノオにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながらA,B,C,X,Y,Zボタンのどれかで決定する。

●キャラクターの技コマンドを見る
ゲーム中にポーズをかけてAボタンを押すと、現在使用しているキャラクターの技表をみることができる。

新型くるりんPA！

●いきなりエンディング
オプションのミュージックテスト画面で、上、上、下、下、上、下、下の順に押す。するとエンディングテスト画面が現れ、全キャラクターのエンディングとスタッフロールを見ることができる。

●ボスキャラ使用法
タイトル画面で、タイトルロゴの落下中に方向キーを時計周りに1周させると、キング　パロパルとMr.ユッキーが使えるようになる。

新・忍伝

●エキスパートモード
タイトル画面でカーソルを「GAME START」に合わせ、A,B,C,B,A,スタートの順に押す。すると、1回のダメージでゲームオーバーになるエキスパートモードでプレイできる。

●手裏剣を999個にする
オプション画面でカーソルを手裏剣選択に合わせ、LとRを押しながらC,A,Bの順に押す。すると、手裏剣の初期数値が999になる。

●99人モード
タイトル画面でカーソルを「GAME START」に合わせ、A,Z,B,Y,C,X,スタートの順に押す。すると、残り人数が99人の状態で始められる。また、コンティニューも9回になる。

●デモ鑑賞モード
オープニングの実写デモが流れている時に、C,X,B,Y,A,Z,スタートの順に押す。すると、ゲーム中のすべてのデモを連続して見られる。

●ステージセレクト
プレイ中にポーズをかけて、A,B,A,B,Cの順に押すと、画面の左下に数字が表示される。ここで、方向ボタンで適当な数を選択し、ポーズを解除するとそのステージに進める。

新世紀エヴァンゲリオン

●カラオケモード
名前入力画面でアスカのファイルに「ヒカリとシンクロ」と入力。すると、オプション画面のサウンドテストで通常は選ぶことができない「Ex01」を選べる。ちなみに、これを選ぶと「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」のカラオケムービーが流れる。なお、達成度を全部満たしてオプション画面の背景キャラをすべて表示させた場合も、同じようにサウンドテストで「Ex01」を選べる。

●林原めぐみモード
名前入力画面でレイのファイルに「はやしばらめぐみ」と名前を入力してゲームを始めると、シナリオモードの背景が林原めぐみの絵になる。

●画面の拡大、縮小
「達成度を見る」画面の時、Lで画面の拡大、Rで縮小ができる。

●スキップ機能
2P側のZを押すと、次の分岐点まで場面をスキップできる。

●弐号機搭乗モード
下記のフローチャートに示したとおりにゲームを進めると、弐号機に乗れる。

条件1
・シミュレーターの戦闘で好成績を収め戦闘編へ進む
・「うん」と「ごめん」の分岐で「うん」を選択
・「明日のことか」と「そうは言うけど」の分岐で「明日のことか」を選択
・「僕に先鋒を…」と「いきなり戦いなんて…」で

「僕に先鋒を…」を選択
・使徒との最初の戦闘で使徒の自己分離まで戦い、あとは負けるように進める
・「そんなこと言われても…」と「でも僕はどう戦っていいのか…」の分岐で「そんなこと言われても」を選択
・「やります。いえ、やらせて下さい」と「すみません」の分岐で「やります。いえ、やらせて下さい」を選択
・使徒との再戦になったら、最後まで自由にプレイする

条件2
・データをセーブする
・「もう一度プレイしますか」と表示されたら「再プレイ」を選択
・自由にゲームを進めて最後までプレイする
・先ほどのセーブデータに上書きする
・「もう一度プレイしますか」と表示されたら、また「再プレイ」を選択

条件3
・条件1と同じ手順を繰り返す
・使徒との再戦で「僕を取り戻しに行くよ」と「弐号機に乗りたいんです」の分岐が出たら、「弐号機に乗りたいんです」を選択
・弐号機に乗れる

●武器交換イベント&ケーブル切断イベント
弐号機とのシミュレーション戦の後、使徒との戦闘で使徒が自己分離をした後の数ターン目に、ミサトが「新しい武器を用意した」と告げる。このセリフの後にビルが赤く表示されているところへ行くと、次の戦闘で違う武器を手にしたエヴァンゲリオンを見ることができる。さらに、そのあとの使徒との戦闘で、1ターン目から7ターン目まで「防御」すると、電源ケーブルが切断する隠しイベントが発生する。

●暴走イベント
使徒との最後の戦闘中、シンクロ率がマイナスで30ターン以上進んだ状態の時、使徒の攻撃を避けられないと暴走イベントが発生する。暴走すると方向ボタンの入力がすべて逆さになってしまう。

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

●おまけモード
ゲームの達成度が上がっていくと、それに応じて様々なおまけモードが出現する。このおまけの中には非常にレアな内容のものもあり、ファンなら必見。達成度とおまけの内容は下記のとおり。

達成度	内容
達成度1	ネルフファイルの表紙の裏側にアスカの落書きが現れる。
達成度2	前回のチラシを見ることができるようになる。
達成度3	サウンドライブラリーが出現し、サントラCDに未収録の曲などを聴くことができる。
達成度5	ネルフファイルのアスカの落書きに、サトミの添削が現れる。
達成度6	エヴァと使徒を様々な角度から鑑賞でき、また動かすことができるポリゴンビューアーが出現。
達成度8	サターン専門誌向けの宣伝用素材が収録されたイラストライブラリーを見ることができる。
達成度10	テレビ版でアスカとシンジが特訓したユニゾン・ゲームのプレイが可能になる。
達成度12	MAGIによる占いができるようになる。
達成度15	前田真宏氏の使徒ラフスケッチを見ることができる。
達成度が全部そろう	達成度パネルがひっくり返ってネルフマークになり、15パズルが遊べる。

●ムービーをスキップ
前作のセーブデータがカートリッジRAMにある状態でプレイすると、5回目のプレイ以降から、スタートボタンで一度見たムービーをとばせるようになる。また、タイトル画面で「C·A·R·R·Y·A·L·L」と入力しても同様の効果がある。

●戦闘訓練の次の絵へと移行
戦闘訓練時、Lを押しながらAまたはCを押すとカラー演算で、Rを押しながらAまたはCを押すとフェードアウト〜フェードインで、次頁へと移行する。また、声の再生中に2PのZを押すと声をキャンセルすることができる。

●おまけのボイスコントロール
普段はランダムで再生される「おまけ」の声が、Lボタンを規定回数押してから入ることにより指定できる。ボタンを押す回数と対応キャラクターは下記のとおり。

1 シンジ
2 レイ
3 アスカ
4 ミサト
5 リツコ
6 トウジ
7 ケンスケ
8 ヒカリ
9 青葉
10 日向
11 伊吹
12 加持
13 ゲンドウ
14 マユミ
15 ペンペン
16 先生

●カラオケモード
前述の15パズルを完成させ、一度ファイルを閉じてからまた開くと、「Get it on!〜Doppelgangerにくちづけを〜」「君が、君に生まれた理由」の2曲のカラオケモードが出現する。このモードは、達成度が全部ついた状態で「セガからセガカラ」とファイルネームを入力しても見ることができる。

●ユニゾン・ゲームにレイが登場
アスカとのユニゾン・ゲーム中にスタートボタンでポーズをかけ、「RETRY」を3回選択すると、アスカがレイに変わる。レイはアスカと違って、間違えたりしないぞ。

●林原めぐみ版ユニゾン・ゲーム
ペンペンが表示されているファイルの名前入力画面で、名前を「めぐみとユニゾン」と登録すると、なんと林原めぐみとユニゾン・ゲームをプレイすることができるようになる。林原さんのカワイイ声がたまらないモード。

●犬が増える
林原めぐみ版ユニゾン・ゲームのゲーム説明画面でスタートボタンを連打すると、画面の犬が増える。

●ユニゾン・ゲームのお手本スキップ
ユニゾン・ゲームのお手本中にAまたはCボタンを押すと、お手本をとばすことができる。

●ユニゾン・ゲームの面セレクト
ユニゾン・ゲームのプレイ中にスタートボタンでポーズをかけ、X·Y·Z·Lボタンのどれかを押しながら「RETRY」を選択すると、それぞれX→2、Y→3、Z→4、L→5のラウンドがプレイできる。ちなみに林原めぐみ版の時はZ→2、L→3のラウンドに対応。

●ポリゴンビューアーのウィンドウ移動
ポリゴンビューアー画面の説明ウィンドウは、2Pスタートボタンで画面の四隅に移動する。

●初号機暴走
アニメ本編では幾度となく暴走した初号機。ケーブルが切れてエネルギーがなくなろうが、損傷が激しかろうが「暴走」すれば、お構いなし。ゲーム中でも初号機を暴走させることはできる。しかしどの使徒が相手でもできるわけじゃない。その条件は残念ながら秘密なんだけど、このゲームをやり込んだ人ならわかるはず？

条件
・夜間戦闘（最終戦闘）のときのみ起こる。
・使徒の倒し方のヒントを聞いていない。
・レイとアスカの相性値が共に低い。

手順
① 使徒からの攻撃で吹っ飛んだ初号機が「逃げちゃ駄目だ」を連呼しながら立ち上がる。
（条件を3つ揃えていれば自動的にこの状態になる）
② この後の戦闘で3ターン以内にシンクロ率を50以上にする。
③ シンクロ率を5ターン以内に50以下にする。
④ 画面が暗くなれば成功、使徒からの猛攻を受けた後「暴走」する。
しかしこの後はゲームオーバーになってしまう。

●アンビリカルケーブル切断される

条件
・最初の戦闘でのみ起こる。
・単独ではなく、レイやアスカと共に出撃する。
・プレイヤーは前衛になる。

手順
① 戦闘開始後、3ターン以内にシンクロ率を50以上にする。
② 使徒が近距離から遠距離に移動。
③ シンクロ率を2ターン以内に60以上にする。
④ 使徒の攻撃でケーブルが切断されてしまう。右上の制限時間内に敵を倒さなければならない。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

●主人公キャラの色を変える
キャラクター選択画面で「左右右下下+X」とコマンドを入力。ちなみに、戻す時は「右左左下下+X」と入力する。

真説・夢見館　扉の奥に誰かが…

●タロットの使い方
ジョゼにもらったタロットカードをジョゼの部屋の額縁の前で使うと、次に行くべき部屋の主に相当するカードを引くことができる。

神秘の世界エルハザード

●クリア後のお楽しみ

用意されている8つのエンディングをすべて見ると、最後に「オールエンディングクリア」と表示される。その後タイトル画面に戻り「New Game」を選ぶと「CGモード」、「MUSICモード」、「MOVIEモード」の3つが追加される。

真・女神転生デビルサマナー　悪魔全書

●ボスキャラを見られる

VIEWモードですべての悪魔を見ると、「BOSS」の項目が選択可能になる。ここでは、通常は見られないボスや造魔を検索することができる。

心霊呪殺師　太郎丸

●色違いバージョン太郎丸登場

キャラ選択画面で上を押しながら決定すると、色違いバージョンの太郎丸でプレイできる。

●ランキングモード

難易度普通以上でゲームをクリアすると、変わり身が0の状態でいかに高得点を獲得できるか競う段位検定モードが現る。

す

水滸演武

●隠し技

登場する全てのキャラは、AとXの同時押しで挑発、BとYの同時押しでだまし気絶、CとZの同時押しで武器投げといった隠し技を使うことができる。

●キャラの色違いバージョン

キャラ選択画面でA､B､C､X､Y､Zのいずれかを押すと、キャラの服装の色が変わる。また、Aを押しながら方向ボタンの上下以外を押し、そのままAを離すと、キャラの肌の色が変わる。

●オープニングのキャラが変わる

ゲームを始めたらすぐに相手に負け、わざとゲームオーバーにする。そしてしばらくそのままにしておくと、普段と違うオープニングが始まる。

●隠しキャラ登場

難易度を4以上に設定し、ノーコンティニューでゲームを進める。すると、林沖を倒した後に、呼延灼というキャラが対戦相手になる。

●秘奥義

各キャラは、様々な条件下で超強力な奥義をだすことができる。奥義と条件は以下の表のとおり。

史進

奥義	コマンド	条件	武器
天昇龍覇者	右、左、左下、下、右下、右+P	自分の残りライフが1/4以下	武器あり
龍神憑依	下、左下、左、下、右下、右+強P	1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない	武器なし

林沖

奥義	コマンド	条件	武器
白虎襲激斬	右、右下、下、左下、左+K	自分の残りライフが1/4以下	武器あり
豹神憑依	下、左下、左、右+強P	1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない	武器なし

扈三娘

奥義	コマンド	条件	武器
真空風殺殺	(ジャンプ中) 下、右下、右+P	自分の残りライフが1/4以下	武器あり
風神憑依	(ジャンプ中) 下、下、左、右+強P	1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない	武器なし

戴宗

奥義	コマンド	条件	武器
撃斬轟	下、右下、右+K	自分の残りライフが1/4以下	武器なし
天羅剛掌波	右、右下、下、左下、左、右+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器あり

李逵

奥義	コマンド	条件	武器
斬って炒めてまぜるだけ	左、下、左下、右+P	自分の残りライフが1/4以下、	武器あり
地裂爆炎砕	下、左下、左、左下、下+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器なし

魯智深

奥義	コマンド	条件	武器
地獄波乗	(敵近く) 左、下、左下+P	自分の残りライフが1/4以下	
真炎起雲烟	右、左、左下、下、右下、右、下、右下+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器なし

公孫勝

奥義	コマンド	条件	武器
東西南北中央不敗弾	(ジャンプ中) 下、右下、右+P	自分の残りライフが1/4以下	武器なし
猛襲肉弾陣	下、右下、右、左、左下、下、右下、右+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器あり

武松

奥義	コマンド	条件	武器
猛虎地砕弾	右、下、右下+P	自分の残りライフが1/4以下	武器なし
卑劣先制撃	(ラウンド開始前から) 弱P+中P+強P	1ラウンド以上負けている	武器あり

阮小二

奥義	コマンド	条件	武器
魔水乱手殺	下、左下、左+P	自分の残りライフが1/4以下	武器あり
鳳凰召喚（斬）	下、右下、右、下、右下、右+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器なし

阮小五

奥義	コマンド	条件	武器
うっとりするぎゃ！	下、左下、左+K	自分の残りライフが1/4以下	武器あり
鳳凰召喚（撃）	左、右、下、右下、右、下、右下+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器なし

阮小七

奥義	コマンド	条件	武器
霊龍衝	右、下、右下+P	自分の残りライフが1/4以下	
鳳凰召喚（滅）	左、右、右下、下、左下、左、右+強P	1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下	武器なし

超晁蓋

奥義	コマンド	条件	武器
五火鬼呪砲	右、左下、下、右下、左、右+P	自分の残りライフが1/4以下	武器なし

水滸伝・天命の誓い

●梁山泊イベントが発生

10国と20国を自分の統治国とする。両国の共鳴を90以上に上げる。梁山泊イベントが発生し人気が100上昇する。

●メッセージ

すべての好漢でエンディングを迎える。シブサワ・コウから感謝メッセージをもらう。

●108星の名前と人物名を知る

晁蓋以外のキャラを選択し、星を背負った108人全員を仲間にして梁山泊イベントを発生させる。

●特別エンディングを見る

晁蓋以外を選択する。108人を仲間にし、高俅を倒す。

スーパーパズルファイターⅡX

●おまけキャラで遊ぼう

アーケードモードのキャラ選択画面で、モリガン（2P側はフェリシア）にカーソルを合わせてスタートを押す。そしてスタートを押しながらレイレイを選択すると、おフダでプレイできる。同様にモリガン（2P側はフェリシア）にカーソルを合わせてスタートを押し、スタートを押したままドノヴァンを選ぶとアニタが使える。

●隠しキャラ3人が使える

1Pはモリガン、2Pはフェリシアにカーソルを合わせ、スタートを押しながらコマンドを入力する。なお、コマンドは以下の通り。

隠しキャラ名	コマンド
豪鬼	下、下、下、左、左、左、A
ダン	左、左、左、下、下、下、A
デビロット	左、左、左、下、下、下と押し、タイマーが10の時にAを押す。

※2P側は左右逆に入力すること。

なお「豪鬼」と「ダン」に関しては、ストリートパズルモードで隠しキャラとして獲得している場合と、そうでない場合とでは多少違いがある。

ストリードパズルモードで豪鬼、ダンを獲得して、SECRET CODESのコマンドを使用した時は

　豪鬼　必殺LV4が「瞬獄殺」になる
　ダン　挑発が何回でもできる

ストリートパズルモードで獲得せず、隠しコマンドで使用した時は、

　豪鬼　必殺LV4が「滅殺豪波動」になる
　ダン　挑発は1ラウンドに1回だけ

ストリードパズルモードで獲得して、隠しコマンドで使用した時は豪鬼、ダン共に「ストリートパズルモードで獲得して、SECRET CODEで使用した時」と同じ性能になる。

●デビロット乱入の条件

アーケードモードで、ステージ6をクリアするまでに、1ラウンド60秒未満でクリア、最大連鎖数4以上、最大パワージェム20以上、30個以上のカウンタージェムで勝利、のすべての条件を満たすと、ステージ7にデビロットが乱入してくる。なお、条件がそろわない場合はダンが乱入してくる。

●オフダ出現
1P側はモリガンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押したまま、カーソルを右にひとつ動かして、レイレイで決定ボタンを押す。また2P側はフェリシアにカーソルを合わせて、スタートボタンを押したままカーソルを左に2つ動かして、レイレイで決定する。

●アニタ出現
1P側はモリガンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押したまま、カーソルを右に2つ動かして、ドノヴァンで決定ボタンを押す。2P側はフェリシアにカーソルを合わせて、スタートボタンを押したままカーソルを1つ動かして、ドノヴァンで決定ボタンを押す。

スーパーリアル麻雀グラフィティ

●PVキャラのデモが見られる
「PⅡ」のオプション画面で、格闘ゲームのコマンド入力の要領で右、下、右下、Aの順に押すと、「PV」のみずきのビジュアルが見られる。同様に、方向ボタンを上から時計回りに1回転させた後、Aを押すと綾の、方向ボタンを上から反時計回りに1回転させた後、Aを押すと晶のビジュアルが見られる。この映像は「PV」にも収録されているが、こちらのほうが画質が高くなっている。

●「PⅣ」で対戦相手を選択
「PⅣ」でゲームを始めたら、最初のデモが表示されている時にYとZボタンを押さえたまま、対局が始まるまで待つ。すると、いきなり2人目の悠から対局することができる。また、同じ要領でLとXを押しながらスタートすると、3人目の香織と対局できる。

スーパーリアル麻雀PV

●隠しグラフィック
難易度3以上でクリアすると、エンディング後に隠しグラフィックが現れる。

●みずきのビジュアルテスト
オプション画面で右、下、右下、Aの順にすばやく押す。すると、みずきのビジュアルを見ることができる。ビジュアルの途中でスタートを押すと、次のシーンに切り替えることができる。

●男の音声でプレイ
タイトル画面でA,B,C,X,Y,Zのいずれかを押したままオプションに入り、その後普通にゲームを始める。すると、プレイヤー側の音声（鳴きの時など）が男の声に変わっている。

スーパーリアル麻雀PⅥ

●いきなり栗原真理と対戦
タイトル画面で左とRを押しながらスタートを押すと、3人目の栗原真理からプレイすることができる。

●ごほうびの部屋ですべてのビジュアルが見られる
まず、ゲームで1回以上勝っておく。そして、タイトル画面で「GOHOUBI」にカーソルを合わせてLを押しながらスタートを押し、スタートを押した直後にLを放してRを押す。すると、ゲームをクリアしなくてもすべてのビジュアルが見られるようになる。

スカイターゲット

●先制攻撃
ボスが登場し始めたらXを押す。自機が動けるようになり先制攻撃ができる。

●XF/A-49「White Sword」が使える
ランキングモードの全ミッションをクリアする。

SKULL FANG～空牙外伝～

●レベル設定
タイトル画面上で、Lを押しながらB、C、C、B、C、C、B、C、C、C、Cの順に入力する。「ヴェイパートレイル」と声がすれば成功。「EASIEST」と「HARDEST」が追加される。
「SHIELD」「CHARGE」「RECOVER」も任意に設定できるようになる。※これらの状態はセーブされないので機動のたびに設定は必要。セーブするには難易度MEDIUM以上のエクストラモードをノーコンティニュークリアする。

●クレジットを増やす
タイトル画面でLとRを押しながらC、C、C、C、C、B、B、Bと入力する。「スカルファング」の音声がすれば成功。コンティニュークレジットが増える。

スティープ・スロープ・スライダーズ

●エクストラコース出現
レギュラー及び、最初のエキストラキャラクター4人を選択できるようにし、それら8名をしようしてどのコースでもいいのでゴールする。その後、各コース選択時にL+Rを押しながら決定。

●隠しキャラ使用条件
レギュラー及び、最初のエキストラキャラクター4人を選択できるようにし、それら8名をしようしてどのコースでもいいのでゴールする。その後、「子供」「スキンヘッド」「アルペンライダー」「ヒーロー」をLorRボタンを押しながら選択。また、子供のみLRボタンを押しながら選択すると「サタンちゃん」が使用できる。

●隠しミニゲーム
オプションモードに入り、L,R,X,Y,Z,B,Cを押しっぱなしでEXITを選択する。

鋼鉄霊域（スティールダム）

●色違いキャラ
キャラ選択の時、LかRを押しながらスタートを押して決定すると、選んだキャラが2Pカラーになっている。また、「1P GAME」を全てのキャラでクリアしてから、キャラ選択画面でLとRとスタートを同時に押してゲームを始めると、選んだキャラが中ボスカラーになっている。

●無限コンティニュー
コンティニュー画面でLとRを同時に押しながらスタートを押すと、クレジットを減らさずにコンティニューできる。

●視点変更
39回以上「1P GAME」をプレイする（ゲームオーバーにするか、クリアする。コンティニューは回数に入らない）と、オプションの「KEY ASSIGN」に「CAMERA」の項目が追加される。「EDIT」でボタンを設定しておけば、ゲーム中にいつでも視点変更が可能になる。

●おまけグラフィック
難易度「MANIA」でゲームをクリアすると、スタッフロールの後に使用したキャラのおまけグラフィックが見られる。なお、樹梨亜と美咲は、スタッフロール中にA,B,Cのどれかのボタンを押し続けると、通常と違ったグラフィックが現れる。

●ランダムでステージセレクト
「2P GAME」の時、ステージ選択画面でXかYを押すと、ステージがランダムで決定される。

●低空必殺技
空中必殺技のコマンド最後のキーを入力する前にジャンプし、すぐに最後の入力をすると、通常より低空で必殺技が出る。

●閻元が使える
「1P GAME」をすべてのキャラでクリアしてから「2P GAME」を選ぶと、閻元が使えるようになっている。また、閻元ステージも選択可能になる。必殺技のコマンドは以下の表のとおり。

技名	コマンド
獄火	Aを1秒間押してから離す
鬼槍	上、下、上、A連打
風神	上、下、左、右、A
滅砕	下、左、右、上、A
凝死閃	下、下、A

ステークスウィナー

●1億円を入手する
スタート時の所持金を1億に増やせる。モード選択画面で、右・右・下・下・下・左・左・左・上・上・上・上・上・Rのコマンドをスピーディに入力する。馬の雄叫びが聞こえたらOK。

●能力の高い牝馬出現
能力の高い12頭の牝馬がでてくる。パスワード入力画面で「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」と入力する。

●能力の高い種牡馬出現
パスワード入力画面で「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしぴごとゆたかおかべすたあまつき」と入力する。

ステークスウィナー2　最強馬伝説

●所持金を1億5千万にする
ゲームモード選択画面で、「右、右、左、左、下、上、下、上、L,R,START」のコマンドを入力する。成功すると馬のいななきが聞こえる。オリジナルモードを選択すると所持金が1億5千万になっている。

●かくし繁殖馬を表示
オリジナルモードにはゲーム中に表示される繁殖馬の他に繁殖牝馬、種牡馬それぞれ24頭ずつ隠し馬が用意されている。繁殖馬持ち込みパスワード入力画面（入力画面は繁殖牝馬、牡馬のどちらでも可）

で「でんせつのめいばふつかつ」と入力する。繁殖牝馬、種牡馬ともに増加する。

ストリートファイターコレクション

●豪鬼簡易セレクト(ストリートファイターⅡX)

プレイヤーセレクト画面でカーソルをリュウに合わせて、Lボタンを押しながらRボタンで決定。

●真・豪鬼使用条件(ストリートファイターZERO2')

セレクトボタンを5回押してから豪鬼を選択。

●色違いのさくら使用条件(ストリートファイターZERO2')

セレクトボタンを5回押してからさくらを選択。

●登場キャラ順変更(ストリートファイターZERO2')

サバイバルモードでキャラクター選択時に、LorRを押しながら決定する。

●キャミイ使用条件(ストリートファイターZERO2')

CPU戦でベガを使用し、スコアランキング1位を獲得したら、スコアネームに“CAM”と登録すると、「バーサスモード」と「トレーニングモード」で使用可能に。トレーニングモードではベガでスタートボタンを2回押すと出現。技表は下記参照。

必殺技	コマンド
キャノンドリル	下、右下、右+K
キャノンスパイク	右、下、右下+K
アクセルスピンナックル	右、右下、下、左下、左+P
フリーガンコンビネーション	左、左下、下、右下、右+P ジャンプ後相手の近くで左or右+K
スーパーコンボ	コマンド
スピンドライブスマッシャー	下、右下、右、下、右下、右+K4~3
サイコストリーク	左ため右、左、右+P1~3

ストリートファイターZERO

●ベガが使えるコマンド

まず、キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせる。ここで、1P側の場合はLを押しながら左、左、下、下、左、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーのベガを、Lを押しながら左、左、下、下、左、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーのベガを使用できる。また、2P側の場合はLを押しながら右、右、下、下、右、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーのベガを、Lを押しながら右、右、下、下、右、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーのベガを使用できる。なお、ベガの技の出し方は下の表のとおり。

必殺技	コマンド
サイコショット	左、ため右+P
ヘッドプレス	下、ため上+K
ダブルニープレス	左、ため右+K
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後にPまたは下、ため上+P+P
ベガワープ	右、下、右下または左、下、左下+PX3またはKX3
スーパーコンボ	コマンド
サイコクラッシャー	左、ため右、左、右+PX1~3
ニープレスナイトメア	左、ため右、左、右+KX1~3
ゼロカウンター	地上でガード中に左、左下、下+P

●豪鬼が使えるコマンド

キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせる。ここで、1P側の場合はLを押しながら左、左、左、下、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーの豪鬼を、Lを押しながら左、左、左、下、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーの豪鬼を使用できる。また、2P側の場合はLを押しながら右、右、右、下、下、下+X+Yを同時に押すと1Pカラーの豪鬼を、Lを押しながら右、右、右、下、下、下+A+Bを同時に押すと2Pカラーの豪鬼を使用できる。なお、豪鬼の技の出し方は下の表のとおり。

必殺技	コマンド
豪波動拳	下、右下、右+P
灼熱波動拳	左、左下、下、右下、右+P
豪昇龍拳	右、下、右下+P
竜巻斬空脚	下、左下、左+K
斬空波動拳	ジャンプ中に下、右下、右+P
阿修羅閃空	右、下、右下または左、下、左下+PX3またはKX3
百鬼襲	下、右下、右、右上+P
百鬼豪斬	百鬼襲のジャンプ後になにもしない
百鬼豪衝	百鬼襲のジャンプ後にP
百鬼豪尖	百鬼襲のジャンプ後にK
百鬼豪砕	百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでP
百鬼豪墜	百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでK
スーパーコンボ	コマンド
滅殺豪波動	右、右下、下、左下、左、右、右下、下、左下、左+PX1~3
滅殺豪昇龍	下、右下、右、下、右下+PX1~3
天魔豪斬空	空中で下、右下、右、下、右下、右+PX1~3
瞬獄殺(レベル3のみ)	弱P、弱P、右、、弱K、強Pの順にすばやく入力
特殊入力技	コマンド
頭蓋破殺	右+中P
旋風脚	右+中K
天魔空刃脚	斜め前方ジャンプ中に下+中K
前方転身	下、左下左+P
ゼロカウンター	地上でガード中に、左、左下、下+K

●ダンが使えるコマンド

キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせる。ここで、LとRを押しながら、1秒以内にY、X、A、B、Yの順にボタンを押すと1Pカラーのダンを使用できる。また、同じように1秒以内にY、B、A、X、Yの順にボタンを押すと2Pカラーのダンを使用できる。なお、ダンの技の出し方は下の表のとおり。

必殺技	コマンド
我道拳	下、右下、右+P
晃龍拳	右、下、右下+P
断空脚	下、左下、左+K
スーパーコンボ	コマンド
震空我道拳	下、右下、右、下、右下、右+PX1~3
晃龍烈火	下、右下、右、下、右下+KX1~3
必勝無頼拳	下、左下、左、下、左下、左+KX1~3
ゼロカウンター	地上でガード中に、左、左下、下+K

●セリフセレクト機能&CPUダンの出現方法

相手をKOしてから勝ちセリフが出るまでのあいだに、所定のコマンドを入力するとセリフのセレクトができる。入力するコマンドは、X+Y+Z+上か下か右か左、X+Y+A+上か下か右か左、A+B+C+上か下か右か左、Z+B+C+上か下か右か左の16種類(+はボタンを同時に押す)。さらに、対CPU戦でセリフセレクト機能を使い、同じセリフを5回連続して表示させるとダンが乱入してくる。

●CPUダンの出現方法・その2

ダン以外のキャラで対CPU戦をプレイし、5人目~7人目の相手をKOしてから勝ちセリフが表示されるまでのあいだに、上とLとRを押し続ける。すると、次の相手キャラの時にダンが乱入してくる。

●1人目に豪鬼が乱入

豪鬼以外のキャラを選んでモード選択を終了したら、0.3秒以内にLとRとBをロードまで押し続ける。すると1人目のCPUキャラとして豪鬼が乱入する。

●8人目に豪鬼が乱入

アーケードモードのレベル5以上で1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーで豪鬼以外のキャラを選んでゲームを始める。そしてノーコンティニューで最終ボスまで到達し、そのあいだにスーパーコンボフィニッシュを10回以上キメる。すると、8人目のCPUキャラとして豪鬼が乱入する。この豪鬼に勝つとエンディングに、負けるとゲームオーバーになる。

●ドラマティックバトル

アーケードモードのキャラ選択画面で、1P側と2P側がLを押しながら次のコマンドを入力。1P側は上を2回押したあと、Lを放して上、上、Xの順に入力、2P側は上を2回押したあと、Lを放して上、上、Zの順に入力する。すると、リュウ&ケンVSベガをプレイできる。さらにこのモードでベガを倒すと、モードセレクト画面に「ドラマティックバトル」の項目が追加され、これを選ぶことでいつでもプレイすることができる。

●隠しキャラ簡易セレクト

下記の各条件を満たしたら、「アーケードモード」「バーサスモード」「トレーニングモード」のいずれかのモードを選んで「?」にカーソル合わせる。ここで下を押すたびに「?」の表示が隠しキャラの顔に変わり、決定ボタンを押すとそのキャラでプレイすることができる。

隠しキャラの出現条件

ベガ　ベガ以外のキャラでアーケードモードのレベル8をプレイし、最終ボスのベガを倒す。コンティニューは可。

豪鬼　アーケードモードでレベル5以上をプレイし、乱入してくる豪鬼を倒す。コンティニューは不可。

ダン　アーケードモードでレベル6以上をプレイし、ダンを倒してクリアする。コンティニューは可。

ストリートファイターZERO2

●真・豪鬼が使える

キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを放したらアドン、元、さくら、ローズ、ソドム、ダン、ガイ、ロレント、さくら、ローズ、バーディー、豪鬼の順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながら豪鬼を選択すると、真・豪鬼を使ってプレイできるようになる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながら豪鬼を選択するだけで使用できる。

●殺意の波動に目覚めたリュウが使える

キャラ選択画面で、リュウにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを放したらアドン、豪鬼、アドン、リュウの順にカーソルを合わせる。スタートを押しながらリュウを選択すると、豪鬼の阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺が使えるリュウでプレイできるようになる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらリュウを選択するだけで使用できる。

●ダッシュ版ザンギエフが使える

キャラ選択画面で、ザンギエフにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを放したらサガット、ソドム、ローズ、バーディー、ナッシュ、ダルシム、リュウ、アドン、春麗、ガイ、ケン、ザンギエフの順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながらザンギエフを選択すると、ストⅡダッシュ以降に追加された技や、空中ガードが使用で

きないザンギエフでプレイできる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらザンギエフを選択するだけで使用できる。

●ダッシュ版ダルシムが使える

キャラ選択画面で、ダルシムにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを放したらザンギエフ、サガット、ナッシュ、ダルシムの順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながらダルシムを選択すると、相手との間合いによって基本技が変化するダルシムでプレイできる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらダルシムを選択するだけで使用できる。

●サバイバルモードの隠しコース

サバイバルモードのキャラ選択時に、LかRを押しながら決定する。すると、通常の対戦順以外のコースでプレイできる。

●連射モード

アーケードモードの場合は、オートモードセレクト時にスタートとRを押しながら決定、トレーニングモードの場合は、キャラ選択時にスタートとRを押しながら決定する。すると、ボタンを押しっぱなしにするだけで連射が可能になる。

●オリジナルコンボ永久持続モード

トレーニングモードのキャラ選択時に、スタートとLを押しながら決定する。すると、オリジナルコンボを発動したあと、その状態が永久に持続するようになる。なお、このモードでは、オリジナルコンボ中でもジャンプや方向転換ができる。

●勝ちポーズセレクト

KOマークが出てからキャラが勝ちポーズをとるまでに、X、Y、Z、A、B、Cのいずれかを押し続ける。すると、それぞれのボタンに対応した勝ちポーズがでる。

●勝利メッセージセレクト

勝ちポーズが表示されてから得点計算が終わるまでの間に、特定のコマンドを入力すると、24種類ある勝利メッセージから1つを自由に選ぶことができる。コマンドは以下の通り。

方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+X+Y+Z
方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+A+B+C
方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+X+A
方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+Y+B
方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+Z+C
方向ボタンの上、下、左、右のいずれか+L+R

●隠しステージセレクト

ショートカットをオフに設定し、アーケードモードの乱入対戦を始める。次に、キャラを決定するときにサガットかベガにカーソルを合わせて、スタートを1秒以上押し続ける。そしてスタートを押したままカーソルを動かして、使用キャラを決定しよう。始めにカーソルを合わせたキャラがサガットの場合は大草原ステージで、ベガの場合は大爆布ステージでプレイすることができる。

●さくらのEXTRAカラー

殺意の波動に目覚めたリュウを出していない状態でサバイバルモードを始める。次に、キャラ選択画面でさくらにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、1P側の場合は春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディ→ローズ→ベガ→豪鬼→ダン→ガイ→ロレント→ソドム→サガット→ザンギエフ→ケン→リュウの順に、2P側の場合は春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディ→豪鬼→ダン→ベガ→ローズ→ソドム→サガット→ザンギエフ→ロレント→ガイ→ケン→リュウの順にカーソルを合わせる。最後に、カーソルをリュウに合わせたままスタートを押しながら決定すると、EXTRAカラーのさくらでプレイすることができる。

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●豪鬼を使用可能にする

まずムービーバトル以外のキャラクター選択画面で、上、B、下、Z、右、X、左、Yの順にすばやく（約2秒以内に）押す。成功すれば豪鬼が表示され、プレイヤーキャラクターとして使用可能になる。

スナッチャー

●照準がツインビー

ジャンカー本部の射撃ルームで訓練しているときに、照準が現れたらLとRを同時に押す。すると、照準がツインビーになる。

●壁紙が変わる

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。このとき爆発音か悲鳴がしたら成功。そのあとコンティニューを選ぶと、ゲーム画面の壁紙が変わる。

●スタッフの電話番号

ガウディやビデオフォンで開発スタッフ達の個人情報を調べることができる。名前、電話番号は下表のとおり。

名前	電話番号	名前	電話番号
アイザワ	65-4625	コマツバラ	80-0349
アサダ	56-4923	タカキ	33-3288
アサミ	78-3465	タカハシ	15-9360
アダチ	33-5164	トヤマ	13-0246
アミシマ	47-0314	ナカムラ	99-7412
アラキ	88-0236	ハシモト	（ビデオフォン番号なし）
アンドウ	76-1234	ハツミ	98-7543
キダ	36-4892	ヒラタ	72-9709
キムラ	13-5953	マツカワ	53-6044
キヨハラ	49-8946	ミズタニ	44-3667
コイケ	03-2128	ヤマギシ	28-6682
コジマ	（ビデオフォン番号なし）	コナミ	（ビデオフォン番号なし）

スペースインベーダー

●謎の「ネコ」出現

2P対戦のプレイ中に、L、R、X、Y、Zの各ボタンを同時に押す。すると、突如画面に猫が現れて、画面の中を歩き回る。

THREE DIRTY DWARVES

●ステージを選ぶ

タイトル画面でLを押しながらRを押す。パスワード入力画面になったら「MOSHOLU」と入力。画面下に「CHEAT MODE」と表示されればすべてのステージが選択可能になる。

スレイヤーズろいやる

●最初から金貨が3000枚

プレイ中にセーブデータのない所をロードする。ただし、このあとにアイテムを使用したり売買するとバグる。

●画面の文字を消す

キャラ説明画面のときにLボタンを押す。

SUPER CASINO SPECIAL

●エンディングまであと100ドル

名前を「ANGEL」と入力してゲームを始めると、所持金が目標金額まであと100ドルになっていて、すぐにエンディングをむかえられる。

せ

政界立志伝〜よい国・よい政治〜

●自由に進む

自分のダルマが点滅しているあいだにL（1回毎、後に1つ。最大4）やR（1回毎、前に1つ。最大10）を押した後Zを押すと、LとRの合計分進める。

〜制服伝説〜 プリティファイターX

●マリアを使用可能にする

タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、ストーリーモードでもマリアが使用できるようになる。

●キャラクターの色を変える

キャラクター選択画面で、LかRを押しながら決定すると、通常とは異なるカラーが選べる。

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

●試合中の音声を変える

試合開始前の画面の時（旗が表示されている）に、LとRを押さえたら、そのままセレクト画面になるまで待つ。後はボタンを離して普通に試合を始めると、試合中の音声がすべて光吉猛修氏のものになる。

●リプレイモードの視点変更他

このゲームでは、前作にあたる「ビクトリーゴール」に収録されていた裏技（リプレイモードの視点変更など）が共通して使えるようになっている。各裏技のやり方は、「ビクトリーゴール」の項を参照のこと。

SEGA AGES／アウトラン

●追加オプション

タイトル画面で、OPTIONにカーソルを合わせ、AとCを押しながらスタートを押す。すると、CORNERINGという項目が新たに追加され、グリップ力を変更できる。

●アーケードモード

セガエイジスのロゴ表示中に、2PのAとCを押し

ながらスタートを押す。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。

●1/60描画モード

オプション画面でカーソルを「GAME MODE」に合わせ、AとCを押しながら方向キーを左右に入力する。すると、「SMOOTH」という項目が現れ、アーケード版の2倍の描画モードを楽しめる。

SEGA AGES／アフターバーナーII

●隠しオプション

オプション画面でRを3回押すと、オプションに新たな項目や、ミュージックテストにBGMが追加される。追加された項目では、自分のプレイを録画、再生や、開発者によるプレイを見ることができる。また、ロックオンサイトの判定を、EXTRA EASY並にあまい設定にしたり、BGMの「FINAL TAKE OFF」、「AFTER BURNER」を、アーケード版にはなかった主旋律があるバージョンにしてプレイすることもできる。なお、一度隠しオプションを出してしまえば、2回目以降はLかRを1回押すだけでOK。

●1000ヒットチャレンジ

ゲームを最終ステージまでクリアすると、1000ヒットチャレンジの項目が出現。このモードでスタートすると、デモがステージ9（雪景色のステージ）のときにスタートした時と同じ、後方から出現する敵機が片側からだけになるラッキーパターンになる。また、ミサイルの補給が100発になる。

●ワーニングランプモード

セガのロゴの表示中に、2PのBとスタートを同時に押す。効果音が鳴れば成功。アーケード版の筐体に付いていたワーニングランプの代わりに、画面右上のレーダーが点灯するようになる。

●補給時の隠しメッセージ

ゲームスタート時や補給時に特定のコマンドを入力すると、隠しメッセージが表示される。また、場所によってはミサイルの補給が50発から100発に増える。コマンドは下表のとおり。（表のカッコ内はマルコン、ミッションスティックを使用した際の対応ボタン）

ステージ	同時押しするボタン	追加効果
1	A+B+C (A+C)	—
3	A+Z (A+C+Z)	ミサイル100発補給
5	A+B+C (A+C)	ミサイル100発補給
9	A+B+右 (A+C+右下)	ミサイル100発補給
11	B+左 (A+C+左)	ボーナスミサイル100発補給
13	A+B+C (A+C)	—
16	A+B+L+右下 (A+C+左下)	—
19	A+L (A+C+L)	—
21	A+B+C+X+Y+Z+L (A+C+L)	ボーナス得点
23	A+B+C (A+C)	—

●アーケードモード

セガエイジスのロゴ表示中に、2PのAとCを押しながらスタートを押す。「GET READY」の声がすれば成功。さらに、タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基板のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

●ネームエントリーのメッセージ

ネームエントリーの際にT･K、KEY、HIR、SEXと入力すると、それぞれ違った隠しメッセージが現れる。

SEGA AGES/コラムスアーケードコレクション

●8つの秘宝石の出現条件

ミステリアスレッド	「コラムス」で宝石を消したときに5連鎖する。
エクセレントレッド	「コラムス」で宝石を消したときに8連鎖する。
ミステリアスグリーン	「コラムスII」でフラッシュコラムスの10面をクリアする。
エクセレントグリーン	「コラムスII」でフラッシュコラムスの20面をクリアする。
ミステリアスイエロー	「スタックコラムス」の1P ONLYで MACAU TOURNAMENTをクリアする。
エクセレントイエロー	「スタックコラムス」の1P ONLYでMr. BABUを倒す。
ミステリアスブルー	「コラムス97」で4級の段位を取る。
エクセレントブルー	「コラムス97」で初段の段位を取る。

SEGA AGES/スペースハリアー

●アーケードモード

ゲーム起動中から2P側のAとCとスタートを押し続けると、アーケードモードになる。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。また、ミスをした地点からのコンティニューが、3回まで可能になる。さらに、タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基板のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

●隠しオプション

モード選択画面でAとCを押しながらオプションを選択すると、業務用に忠実にオブジェクトの処理をした「SHADOW MODE」と、ミッションスティックに対応した設定ができる「M.STICK ADJUST」の2つのオプションが追加される。

SEGA AGES/ファンタジーゾーン

●アーケードモード

ゲーム起動中から2P側のAとCとスタートを押し続けると、アーケードモードになる。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。さらに、タイトル画面で2P側のX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基板のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

●隠しオプションモード

ある一定の条件を満たしている時に、オプション画面でLかRを押すと、裏オプションの項目が追加される。裏オプションに入る条件と効果は下表のとおり。

項目	効果
MUSIC NAME	サウンドテストで2面の曲を3回鳴らす。海外バージョンで表示される曲名の誤りを訂正できる。
BOTTOM LINE	オープニングの一番上にカーソルを合わせ、上、下、と10回繰り返して入力する。画面上の文字の位置を、アーケード版と同じ位置にできる。
CONTINUE	同じ面で3回連続ゲームオーバーになる。コンティニューできる。ただし、エンディングの残機ボーナスはもらえなくなる。
INFLATION	SHOPで、自分の所持金より高いアイテムを3回連続で選択する。買い物時の値段の上昇について設定できる。
SHOT POWER	同じ面で、制限時間のある武器を3回買う。武器の制限時間をなくせる。ただし、SHOP風船は現れなくなる。

SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1

●隠しオプション

メインタイトルで時計の針が6時～12時をさしている時に、R、L、C、B、A、右、左、右、左、下、下、上、上、スタートと入力する。すると、画面のタイプを選択できる「GAME MODE」、難易度設定ができる「GAME LEVEL」、残機数設定ができる「LIFE」、クレジット投入の有無を決定する「CREDIT」の、4つの隠しオプションが現れる。なお、クレジット投入はL、Rで行う。

セガラリー・チャンピオンシップ

●開発者のゴーストカーが出現

タイムアタックの3LAPSにカーソルを合わせて、XとZを押しながらCを押す。すると、開発者の走りがゴーストカーとして現れる。

●レイクサイドコース

モードセレクト画面でXとYを同時に押すと、プラクティス、タイムアタックで超上級コースのレイクサイドコースを走行することができる。さらに、レコードやオプションのBGMセレクトでもレイクサイドの項目が出る。

●ガケが崩れる

中級コースを逆走すると、ヘアピンカーブでガケが崩れる。

●ストラトスで走れる

モードセレクト画面でX、Y、Z、Y、Xの順に押す。すると、往年の名車ランチアストラトスで走行できる。

●アーケードモードでストラトス

ストラトスを出現させる技を使ったあとに、アーケードモードのカーセレクト画面で、MTにカーソルを合わせて右を押すか、ATにカーソルを合わせて左を押す。すると、ストラトスでプレイできる。

●エキスパートモード

チャンピオンシップモードのカーセレクト画面で、セリカかデルタにカーソルを合わせてXを押しながらCを押す。すると車の加速がよくなり、リアも流れやすくなる。ただし、ストラトスには効果がない。

●コースが反転する

アーケードモードの場合はゲームセレクト画面で、タイムアタックモードの場合はコースセレクト

画面でYを押しながらCを押す。すると、ミラーモードになってコースが左右反転する。

●リプレイ画面の視点切り替え

リプレイ画面やチャンピオンシップモードのスタッフロール画面で、Zと下を押しながらLかRを押す。すると、画面をズームにすることができる。また、リプレイ画面でAを押した後に上、、下、、左、、右、、X、Y、Zのどれかを押すと、押したボタンによって様々な視点からリプレイを眺められる。

●他車がストラトスになる

あらかじめ、ストラトスを出現させておく。そして、プラクティスモードのコースセレクト画面でZを押しながらCを押すと、他車がストラトスになる。

●画面がすっきり

ゲームが始まる前の最後の決定画面でXを押しながらAを押す。すると、ポーズ関連の項目やコース、ラップ等が表示されなくなる。

セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

※セガラリーの裏技はすべて使える。

●開発者のゴーストと対決

タイムアタックモードのラップ数を決定する画面で「3LAPS」にカーソルを合わせ、XとRとZを押しながらCで決定する。すると、開発者が隠しマシンのストラトスで走行したゴーストカーが出現する。また、タイムアタックの「3LAPS」にカーソルを合わせて、XとZを押しながらCを押す。すると、開発者のセリカでの走りがゴーストカーとして現れる。しかし、前作よりも格段に速くなっている。

セクシーパロディウス

●フルパワーアップコマンド

ゲーム中にポーズをかけ、上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aと入力すると、フルパワーアップできる。なお、フルパワーアップできる回数はステージノルマ達成回数に応じて増えていく。

●パワーダウンコマンド

ゲーム中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力すると、？以外のすべてのパワーアップがなくなってしまう。

●スペシャルステージ

すべてのステージでノルマを達成してクリアすると、エンディングの後にスペシャルステージが出現する。この後は、メニューに「SPECIAL」という項目が追加され、いつでもこのステージが遊べるようになる。

ゼルドナーシルト

●最初から所持金MAX

主人公の名前を「アイン」にして「終了」を選び、質問に「いいえ」を選択する。それを2度繰り返し、3回目に「ノーブル」と入力する。

●最初から最強装備

主人公の名前を「アイン」にして「終了」を選び、質問に「いいえ」を選択する。それを2度繰り返し、3回目に「ゼルドナーシルト」と入力する。

ゼロヨンチャンプ Doozy-J TypeR

●「スロット」でいつでも打ち止めに

スロットスタートしてからポーズをかけ、「上+R+AorC」を押す。

●アミュレット入手法

ミニゲームの「ゴーストRPG」のレベル2の1階で、ダンジョンに入ってすぐの宝箱を開けずに、それ以外の宝箱をすべて開ける。最後に入り口の宝箱を開けるとアミュレットが入っている。

●特定の名前でさまざまな効果が

下記参照。

名字を「CHR-BG」	キャラクター&背景鑑賞
名字を「BGMテスト」	BGMテスト
名字か名前を「クルクルッ!」	パートナーの感情値が最初からMAX
名字か名前を「うっひょお!」	ロケットエンジン所持
名字か名前を「ちゃりちゃり」	最初から所持金MAX
名字か名前を「サンキューー」	全アイテム所持
名字を「SOUND!」名前を「NOVEL!」	サウンドノベルがプレイ可能

●スタッフロールを見る

タイトル画面で十字キー下·L·R·Aボタンを同時に押す。

●キューラーの眼鏡をはずす

ストーリーモードを一度クリアする。

戦国ブレード

●アイン&マリオンが使える

選択画面で「謎」にカーソルを合わせ上3回、下3回、上7回とボタンを押す。すると、「戦国エース」のキャラクター、アインが使用可能になる。また、アインを含めたすべてのキャラでゲームをクリアする。そして、選択画面でカーソルを「謎」に合わせ、下を押すとアイン、上を押すと「ガンバード」のキャラクター、マリオンが選択できる。

●ランダムステージを選べる

通常はランダムで決まる、最初の3面を選択する裏技。タイトル画面でBを押しながら、下の表が示す方向キーを3回分押す。例えば上、右、下と入力すると、
1面が森林、2面が渓谷、3面が祠になる。ただし、上、上、下というように同じボタンを押すと後に入力したコマンドの方が優先され、ランダム、森林、祠という順番になる。また、2周目は選択することができない。

上	森林
右	渓谷
下	祠
左	雲海

センチメンタル・グラフティ ファーストウィンドウ

●自動再生で楽しむ

デジタル設定画面を自動で再生するには、ゲーム起動時にL、R、X、Y、Zを押しつづける。
再生中にA、B、C、スタート同時押しで別キャラに切り替えられる。

全日本プロレスFEATURING VIRTUA

●隠しキャラ使用条件

①1Pモードでクリアしたキャラで1Pモードをプレイし、ハイパー1号、2号、馳と戦う。②馬場にカーソルを合わせ、Lを押しながら決定で1号、Rで2号が使用可能。ただし、使用できるのはVSモードのみ。

●フューチャリングモードでもリバーサルマーク表示

タイトル画面でL+R+右を押しながら選択する。

そ

蒼穹紅蓮隊

●当たり判定が小さくなる

アーケードモードの自機（パイロット）選択画面で、スタートボタンとAボタンを同時に押すと、自機の当たり判定が少し小さくなり、敵の弾や敵本体をかわしやすくなる。

●移動速度アップ

アーケードモードの自機（パイロット）選択画面で、スタートボタンとBボタンを同時に押すと、自機の移動速度が少し速くなる。

●オプション追加

最初に立ち上げてから、経過日数、累計得点が増えるごとにオプションが増えていく。経過日数はサターンの内臓時計を使って計算されているので、1度立ち上げた後、内臓時計を進めればオプションがすべて揃う。

累計得点	経過日数	使用可能になる設定
3000000	3	2周設定／2周目からスタートが可能。
5000000	5	「特別試聴」可能
7000000	7	パッドに「SHIFT」ボタンを設定できる
8000000	7	パッドに「WEB role」ボタンを設定できる。
9000000	7	パッドに「ZOOM機能」ボタンを設定できる。
12000000	14	ボム数変更可能
14000000	27	エクステンド値変更可能
20000000	30	残機設定変更可能
30000000	37	クレジット数を1〜∞に変更可能

●ショットを撃ちながらウェブを展開

連射機能付きパッドでを接続し、操作設定画面のEDITで「Shot/Web」の項目に他の設定で使用していないボタンを2つ割り当てておく。すると、連射をオンにして両方のボタンを押した時、ショットを撃ちながらウェブを展開できる。

ソード&ソーサリー

●ミニドラマ

エンディング終了後、5分ほど待つ。すると、「それぞれのその後」という12分ぐらいのミニドラマを聞くことができる。

続・ぐっすんおよよ

●「変態モード」の出し方

「の一まるもーど」の選択時に、LとRを同時に押しながらAボタンを押し続けると、通称「変態モード」が出現する。このモードでは、ストーリーと一部の面の難易度が変っていて、えみりちゃんの代わりにバニーガールが登場する。

●もーどリセットができる

いちいちリセットを押さずに、「だんいにんていもーど」を最初からやり直すことができる。「だんいにんていもーど」をプレイ中に、ポーズ

(STARTボタン) をかける。そのままL·Rボタンを同時に押しながらポーズを解除すると、「モードスタード画面」に戻る。

卒業II ネオ・ジェネレーション

●「おまけ」を出すための条件
メニュー画面の「おまけ」で、初期状態では隠されている2項目の内容と出し方は以下のとおり。いずれも、1度条件を満たしたものは自動的にデータが保存される。

【ビジュアル】
ゲームの最後に見られる「教師判定」で、優秀教師、熱血教師、友達教師、完璧教師のいずれかになると出る。このモードでは、プレイ中に見たビジュアルとエンディングがセレクトできる (完璧教師のみ、全画面が最初から選択可能)。

【カラオケ】
このモードは、プレイ中に忘年会 (カラオケ) のイベントで、歌い出す前に、左を押すとボーカル入り、右を押すとカラオケになる。

ソニックウイングス スペシャル

●隠しキャラ登場
最初から選択できる10人全員 (NATOは除く) でクリアする。すると、自機セレクト画面で国旗カーソルを画面外に合わせることが可能になり、「北白川小兎美」と「謎の男」をセレクトできるようになる。

●キートンの必殺技
キートンでのプレイ中、スペシャルウェポンの使用中に下、上、上、の順に押した後、BとAを同時に押す。すると、必殺技を使うことができる。必殺技は、スペシャルウェポンの使用中であれば、何回でも使うことができる。

●AKA-USAGIの必殺技
隠しキャラの北白川小兎美のAKA-USAGIでプレイしているときに、下、上、上、Bの順に押す。すると、AKA-USAGIがパンチを連打する必殺技、通称「ラビオ乱舞」が使える。ただし、スペシャルウェポンのストックがないと使用できない。また、ラビオ乱舞中にFアイテムを取るか、ショットが最高の時のラビオ乱舞中にPアイテムを取ったときにAを押す。すると、ビーム剣を振り回して、前方からの敵と敵弾を破壊できる必殺技、通称「ラビオソード」が使える。この技もスペシャルウェポンのストックがないと使えないが、ステージをクリアするか、自機がやられるまで効果が続く。

●全キャラ使用コマンド
タイトル画面でスタート、右、R、右、R、右、R、右、R、B、スタートと入力し選択画面でカーソルを上に動かすと、隠しキャラの「北白川小兎美」と「謎の男」が選択できる。

●翼の可変
ジェット機で右列の全キャラをクリアし、F-14を使用可能にする。F-14でプレイ中Aを押し続けると、翼が可変し移動スピードと当たり判定が変化する。

●ショット方向の固定
ヴォルクのヘリとホワイト卿のレシプロ機のメインショットは、撃つ時にAボタンを押し続けることにより固定できる。

●タメ撃ち
メカキートンのF4-U、T.B.A-10のF-104、ホワイティのHs-129、小兎美のAKA-USAGIは、Aを押し続けることでタメ撃ちが可能。また、サブウェポンを撃っている状態までPアイテムでパワーアップしていることが条件だが、HIENのGEKKOU、真緒まおのF-15、KOWFUL THE VIKINGのAJ-37もAを押し続けることでタメ撃ちが可能になっている。

SONIC JAM

●ステージセレクト(ソニック3)
タイトル画面で方向ボタンを「上、上、下、下、上、上、上、上」と順番に押す。

●ステージセレクト(ナックルズINソニック2)
タイトル画面で「上、上、上、下、下、下、左、右」と入力し、Aを押しながらスタート。

●エンディングが見られる(ソニック1)
オープニングで「C、C、C、C、C、C、上、下、下、下、左、右」と入力し、デモループ時に「下+ABC」を押し続ける。さらに、次のオープニングで「上、下、下、下、左、右」と入力し、Aを押しながらスタート。最後にステージセレクト画面のサウンドテストで「9F」を選ぶ。ちなみに、「9E」を選択するとスタッフロールが流れる。

●ムービーを連続再生
ムービーシアターでムービー選択時に、X,Y,Zボタンのいずれかを押しながら決定する。

●「SONIC WORLD」でゲーム大会を開く
タイトル画面で「SONIC WORLD」を選び、ゲームが始まるまでA+STARTを押し続ける。

●「SONIC WORLD」でカメラアングルを変える
「SONIC WORLD」モード中にX,Y,Zボタンのいずれかを押す。ただし、Xボタンのみ全ミッションのクリアが必要。

●ソニックが無敵に
タイトル画面で上、C、下、C、下、C、下、C、左、C、右、スタート、Aの順に入力。ゲームが始まるまでAを押す。

●キャラチェンジ
上記の無敵の状態でゲーム中にBを押すとソニックが別キャラとなる。Aでキャラセレクト、Cでキャラ配置。戻るにはもう一度B。

●ゆっくりと見る
タイトル画面でC、C、上、下、下、下、左、右の順に入力。ゲーム中にポーズをかけAでリセット、Bでスロー、Cでコマ送りになる。

●5万点のタイムボーナス
ゲームを29秒以内にクリアする。

●カオスエメラルドを全部そろえてスタート
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」のゾーンセレクトのサウンドテストで04、01、02、06の順にサウンドを聴く。その後、好きなゾーンにカーソルを合わせ、Aを押しながらスタートを押す。

●コンティニューを増やす
オプション画面のサウンドテストで、01、01、02、04の順にサウンドを聴く。その後プレイヤーセレクトにカーソルを合わせスタートする。すると、コンティニューが14回になる。

●プレイヤー数が変わる
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」の「2PLAYER VS」でゲームを開始。片方はゴールさせ、片方はゲームオーバーに。そして2戦目で、1戦目にオーバーさせたキャラがミスをするとそのキャラのプレイヤー数字がバグり、255いる状態になる。

た

ダークセイバー

●トロッコで視点替え
トロッコで走行中にYを押すと斜め上からの視点に、Zを押すと真上からの視点に、Rを押すと主人公の視点に、それぞれ切り替えることができる。なお、Lを押せば元の視点に切り替えることができる。

●ラブラブゴーカート
最初のシーバンディッツ号の船長室まで3分以内に行く。そして、そこでのイベントが終わった後、船首の方へ向かったビランを追わずにレジャー室へ行こう。レジャー室にあるゲーム機を調べると「リュー・ヤーのラブラブゴーカート」というミニゲームで遊ぶことができる。

●ポイントが大量に増える
戦闘やトラップで持っているポイントを10~19にしておく。そして、トラップにかかってポイント20と引き換えに復活しよう。この後、ポイントを条件内の数値にしてジャクに回復してもらうと、ポイント数が数十億の単位で増加する。

●電卓が出る
バウンティハンター手帳を開いているときに、Rを右を同時に押す。すると、実際に使うことができる電卓画面が現れる。

●2人プレイ!?
パラレルI~Vまでをすべてクリアしたデータで再びパラレルVへ進むと、2P側のパッドで敵キャラを動かすことができるようになっている。

●キーボードが現れる
サウンドテストの画面で、X、Y、Zと押すと、画面にキーボードが現れる。このキーボードは、サウンドテストで流れる曲の旋律に対応した鍵盤が光るようになっている。

大運動会

●トレーニングメニュー先取り
まず、ゲーム序盤のデータをセーブしておく。ゲームを進め、新しいトレーニングメニューが増えたら、そのメニューにカーソルを合わせBでキャンセルする。その後、序盤のデータをロードすると、ロードする前にキャンセルしたトレーニングメニューが選択できるようになっている。

大航海時代Ⅱ

●楽に金貨を増やす方法
アイテムを装備したままでアイテムショップに行き「売却」を選ぶと、店員には断られるが、売りたかったアイテム分の金貨は手に入っている。しかしアイテムは手元に残るので、これを繰り返せばいい。

●特別なアイテムを入手
2時から2時半のあいだにアイテムショップに行く。

太閤立志伝Ⅱ

●秀吉以外のキャラでプレイ
ゲームの始めにLとRを押しながら「最初から始める」を決定する。するとプレイヤー選択画面が出現。秀吉以外のキャラクター、明智光秀、柴田勝家、新武将でプレイ可能になる。なお、新武将は顔や名前などが好きなように設定できる。

だいすき♥

●会話が変わる
ハッピーエンディングを迎える。このセーブデータで新たにゲームを開始する。すると感情に「チョット変」という項目が増え、ゲーム中の会話が変わってくる。

大戦略 STRONG STYLE

●スタッフロールを見る
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、L、R、X、Y、Zと入力する。

ダイダロス

●フロアクリアコマンド他
プレイ中に1P側のL、Rを押しながら2P側のスタートを押すと、そのフロアをクリアすることができる。同様に、2P側のAを押した場合はシールドを回復、Bを押した場合はジェネレーターを回復、Xを押した場合は武器レベルをアップ。Yを押した場合は弾薬を補充、Zを押した場合はマップを表示できる。

タイタンウォーズ

●無敵コマンド
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、右、A、スタート、C、A、左の順に押す。ポーズを解除すると、自機が無敵になる。

●ムービーモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、下、上、C、A、左、左の順に押す。すると、オープニングムービーが始まる。スタートを押せば、次のムービーにジャンプできる。

●スタッフシューティングモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、C、右、A、Z、Yの順に押す。すると、開発スタッフといっしょに遊ぶことができる。

●未知の世界でシューティング
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左の順に押す。さらに続けてコマンドを入力すると、スペシャル面でプレイできる。コマンドは、C、上、下の順に押すと「ザ・ホードといっしょ」、右、A、C、Y、C、A、右の順に押すと「オフワールドインターセプター」、右、右、下、下の順に押すと「秘密の×××」、X、Y、Z、Z、Yの順に押すと「まっくらケッケ」、B、A、右、スタートの順に押すと「トリップ」、Y、A、右、下の順に押すと「家狩り」、スタート、C、右、上の順に押すと「コークスクリュー」、スタート、上、Bの順に押すと「海の底」、B、上、右、右の順に押すと「雪景色遊覧」になる。

ダイナマイト刑事

●「ディープスキャン」で敵戦艦を増やす
タイトル画面でX、Y、Zを押しながら「DEEP SCAN」を決定する。

タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版

●クレジットが50に
「ふつう」以上でクリアする。

●すべての自機を選べる
「むずい」以上でクリアする。

●ステージセレクト
「激むず」以上でクリアする。

Tactical Fighter

●隠しグラフィック
タイトル画面で「上下左右」と5回入力する。

タクティクス オウガ

●MUSICモード
ゲームスタート時に、主人公の名前を「MUSIC_ON」と入力する。すると、ミュージックモード画面が登場。ゲーム中に使われているBGMを聴くことができる。

●隠しモード
「NEW GAME」を選択し「でねぶ＊レポート」と名前を入力すると、魔女デネブが登場してキャラのプロフィールを教えてくれたり、イラストを見せてくれたりする。

ただいま惑星開拓中！

●オートモード&ブラックチーム使用コマンド
タイトル画面で「PRESS START」が点滅している間に、左、上、右、左、右の順に押す。すると、オートモードが可能になり、さらに2P対戦でブラックチームが可能になる。

●2P対戦の制限日数が変えられる。
チーム選択後、ゲームが始まるまでにA,B,Cのいずれかを押す。すると、2P対戦の制限日数が短くなる。同様にX,Y,Z,L,Rのいずれかを押すと、制限日数が長くなる。

TAMA

●ズームの比率を上げる
メーカーのロゴが表示されている時にLとRを同時に押す。成功すればゴールした時の効果音が鳴るので、後は普通にゲームを始める。そしてプレイ中にAを押すと、通常よりも少しだけマップを拡大できるようになる。

ダライアス外伝

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、Xを押しながらZ,C,L,B、左、R,Lの順に押す。すると、「VERYEASY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

●連射モード
ゲームスタート画面で、Bを押しながらY、右、左、X、Z、L、Rの順に押す。すると、ショットの連射速度が速くなる。

●クレジットが増える
ゲームスタート画面で、X,A,L,R,左の順に押したあと、Lを押しながらX,C,Z,A,右、右の順に押す。すると、クレジット数が9に増える。

ダライアスⅡ

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、L、右、下、左の順に2秒以内に押す。すると、「VERY EAZY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

●ショットの弾数が増える
ゲームスタート画面で、B、上、L、右の順に2秒以内に押す。すると、画面内のショットの弾数が4発から8発に増える。

●クレジット増加
ゲームスタート画面で、C,R,右、下の順に2秒以内に押す。すると、クレジットが5に増える。

●ステージセレクト
ゲームスタート画面で、Z、下、L、上の順に2秒以内に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。ただし、この裏技を使った場合、エンディングを見ることはできない。

探偵神宮寺三郎　未完のルポ

●カーチェイスモードのおまけ
カーチェイスの前に挿入されるムービーが終わる寸前から、カーチェイスが始まるまでの間L、R、C、左、を押し続けると、パトカーのかわりに飛行機を操縦できる。同様にL、R、A、右、を押すとミニクーパーを運転できる。

●「バーかすみ」のイベント
ゲーム開始直後に以下の手順どおりに行動すると、「バーかすみ」で美人姉妹のお楽しみグラフィックを見ることができる。このグラフィックは、姉妹のうちより愛情度の高いほうのものが見られる。なお、愛情度は会話の答えや、ダーツ、ブラックジャックなどで高得点を獲得することにより上がる。愛情度が非常に高いと、さらに特別なグラフィックを見ることも可能。

①熊野から大麻の捜査を頼まれたあと、事務所前まで戻り通りを3回見て、「バーかすみ」へ行けるようにする。
②朝日興業事務所での聞き込み後、歌舞伎町で持っているタバコを全部吸う。

③「バーかすみ」へ行く。
④ 留置所の面会から事務所に戻った後、私室でタバコを6本以上吸い、窓を1回、机を3回見る。
⑤ 割引券を見つけ「バーかすみ」へ向かう。

ち・

超兄貴〜究極…男の逆襲〜

●ビジュアル増加コマンド
タイトル画面で「休憩！」を選ぶ。「腰で泳いで集中」にカーソルを合わせ、LとRとXとYとZを同時に押す。すると、ビジュアル数が増える。

超時空要塞マクロス　〜愛・おぼえていますか〜

●スタッフロールにミンメイ人形が登場
最終PHASEを難易度HARDでクリアする。

●「OPTION PLUS」を出現させる
難易度を問わず、最終面を3回クリアする。

つ

痛快！スロットシューティング

●ボーナスステージをセレクト
タイトル画面で上、左、下、右、上、左、下、右、上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、2D、3Dボーナスステージを、ステージセレクト画面で選択できる。

●デバッグモード
タイトル画面で上、下、左、右、上、下、左、右、上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、デバッグモードになる。

て

Dの食卓

●途中からゲームを始める
まず、ディスク1をクリアする。そして、ディスク2を入れる前のディスク入れ替え画面で、サターン本体の保存データ管理コマンドを使い、本体メモリの「LAURA」というデータをパワーメモリーにコピーする。ゲームを始めるたびにパワーメモリーのデータを本体に移せば、いつでも途中からゲームが始められる。

デイトナUSA

●選択車種を増やす
サターンモードをノーマル以上の難易度でプレイし、各コースを3位以内で完走すると、それぞれ2種類ずつ車種選択画面の車を増やせる。どうしても3位以内に入賞できない場合は、タイトル画面で右下、L、R、C、Yを押しながらスタートを押す。すると、すぐに車種を増やせる（6種類）。

●DAYTONA UMAで走る
ノーマル以上の難易度で、サターンモードの3コースすべてで1位を取る。もしくは、タイトル画面で左上、A、B、X、Zを押しながらスタートを押す。すると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMAが選べるようになる。

●DAYTONA UMA2で走る
オプションでモードをエンデュランスに設定したら（難易度などは何でも可）、サターンモードでDAYTONA UMAを選択する。そしていずれかのコース（初級だと楽）で1位を取ると、その後からはサターンモードでDAYTONA UMA2（仔馬つき）が選択可能になる。ちなみに、DAYTONA UMAとDAYTONA UMA2は、草地に入っても速度が落ちない。

●マニアモード
セガのロゴが表示されている時に、上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cの順に押す。すると、成功した場合は効果音が鳴り、画面の左上にMと表示される。後は普通にゲームを始めると、敵車が異様に強いマニアモードでプレイできる（オプションのエネミーレベル設定には影響されない）。

●カラオケモード
まずオプションで周回数をノーマルに設定し、アーケードモードを選択する。そして、コース選択画面で、上を押しながらCを押して決定する。すると、カラオケモードでプレイできる。

●マイル表示でプレイ
タイトル画面で2P側のX、Y、Zを同時に押す。その後ゲームを始めると、速度表示がマイルになる他、逆走時の文字表示などが英語になる。元に戻したい時は、同じ操作をもう1度すること。

●BGM選択
まず、オプションでキー設定をBタイプにしてからゲームを始める。そして使用する車種を選択したら、すぐにA、X、Y、Zのいずれか1つをCDの読み込みが終わるまで押し続ける。すると、選択したコースに関係なく、好きなBGM（押していたボタンに対応）でプレイできる。

●エンディングが確実に見られる
いずれかのコースでゲームを始めたら、とにかく完走を目指して走る。そして、ゴールする直前から2P側のAを押し続ける。すると、通常なら3位以内に入賞しないと見られないエンディングが、4位以下の完走でも見ることができる。

●ロケットスタート
中級、上級コースのスタート時に、ブレーキボタンを押しながらアクセルボタンを押して、エンジンの回転数を6500〜7000ぐらいにキープする。そしてGOサインと同時にブレーキを離し、アクセルを全開にすると、一瞬で加速（ロケットスタート）できる。

●ミリオンスロットを止める
初級コースでプレイしている時に、森林地帯にあるミリオンスロットアーチが見えてきたらXを押す。すると、スロットのドラムを止めることができる。ちなみに、うまく777が揃うとタイムが7秒、BARが3つ揃った場合は5秒加算される（ただし、タイム加算はアーケードモードのみ）。

●逆立ちするジェフリー像
上級コースを選択したら、スタート後にすぐ逆走する。そしてそのまま2周すると、途中の背景にあるジェフリー像が逆立ち状態になる（1周目は通常の状態）。

●回転するジェフリー像
上級コースを普通に走って、ジェフリー像が見えてきたらX（キー設定はどれでも可）を連打する。すると、アーケードモードでは像がコマ送りに、サターンモードでは像が回転する。

●タイヤなしのアドバタイズデモ
どのコースでもかまわないので、プレイ中にピットに入り、車のタイヤがはずされたら、すぐにパッドでリセット（A、B、Cを押しながらスタートを押す）をかける。すると、その後のアドバタイズデモで、タイヤなしで走るホーネット号（自車）が見られる。

●スタッフロールを見る
3位以内で完走した後のエンディング映像（裏技で見ても可）が流れている時に、スタートを押すと、スタッフロールが見られる。

●リプレイを上空視点で見る
サターンモードでタイムアタックを完走し、リプレイモードになったら、視点変更ボタンを押す。すると、上空からの視点で見ることができる。ただし、キー設定がBタイプの場合はできない。

●基本テクニック・ドリフトのやり方
まずドリフトをかけたいポイントまで来たら、すばやく、小刻みにブレーキングをして、同時に曲がりたい方向へハンドルを切る。すると、車のテールが流れていく（ドリフト）ので、いったんアクセルを離す。後は微妙なハンドル操作などでうまく調整し、直線コースへ戻ったら普通の操作に切り替えよう。

●ミラーモードになる
コースセレクト画面でスタートを押しながら決定すると、画面が鏡に映されたかのように正反対の映像になる。

●1台でタイムアタック
トランスミッションを選ぶときに、スタートを押しながら決定するとタイムアタックモードをプレイすることになる。このモードでは相手の車が1台も走らず、自分の車1台だけで走れる。

●謎の隠し看板
中級コースでピットロードを反対方向に走り、脇にある坂を登ってトンネルに入る。すると、このトンネルの突き当たりに謎の看板が現れる。

●ギア操作によるドリフト
マニュアル操作の車を使っている場合は、ギア操作によるドリフト（通称ギアドリ）が可能。やり方は、ドリフトしたいポイントで、ギアを4速から瞬時に1速→4速というように切り替えるだけ（※この操作がしやすいキー配置にすると確実）。もちろんブレーキやハンドルの微妙な操作も必要だが、慣れると普通のドリフトよりも速く走れるようになる。ちなみに、このギアドリはサターンモードで使える黄色い車が最も適している。

●ネームエントリーの隠しBGM

ネームエントリーで、以下の表のようにイニシャルを入力すると、セガのアーケードゲームや、メガドライブの作品などのBGMをほんの少しだけ聞くことができる。

入力文字	ゲーム名.	入力文字	ゲーム名
A.B	アフターバーナー	A.Y	バーチャファイター（アキラ）
E.R	エンデューロレーサー	J.B	バーチャファイター（ジャッキー）
EXN	エキゾーストノート	S.B	バーチャファイター（サラ）
G.F	ギャラクシーフォース	PAI	バーチャファイター（パイ）
GLC	G-LOC	K.M	バーチャファイター（カゲ）
GPR	G.P.ライダー	W.H	バーチャファイター（ウルフ）
H.O	ハングオン	J.M	バーチャファイター（ジェフリー）
O.R	アウトラン	LAU	バーチャファイター（ラウ）
ORS	アウトランナーズ	KK	オリジナルソング
P.D	パワードリフト	AKI	バーチャコップ
QTT	カルテット	ANI	獣王記
R.M	ラッドモビール	AO.	スーパーモナコG.P.
S.C	スタジアムクロス	ASA	ストライクファイター
S.F	ストライクファイター	DEK	バーチャコップ
S.H	スペースハリアー	H.S	ダイナマイトダックス
SDI	SDI	HSB	ギャラクシーフォース
SHO	スーパーハングオン	IGA	コラムス2
SMG	スーパーモナコG. P.	ISO	パワードリフト
T.B	サンダーブレード	JIM	エイリアンシンドローム
TOR	ターボアウトラン	K.T	ハングオン
V.F	バーチャファイター	KAG	アフターバーナー
V.R	バーチャレーシング	KAO	ダンクショット
VMO	ヴァーミリオン	KAZ	スクランブルスピリッツ
BNB	ボナンザブラザーズ	KEN	ラインオブファイア
DST	ダンクショット	KOU	アレックスキッド
GDA	ゴールデンアックス	M.M	スーパーハングオン
TET	テトリス	MAS	エンデューロレーサー
VFT	バーチャファイター2	MIT	R360
KOS	デイトナUSA（King Of Speed）	MMM	SDI
LGA	デイトナUSA（Let's Go Away）	NAG	G-LOC
SKH	デイトナUSA（Sky High）	TRS	R360
NAK	サンダーブレード	UME	マイルジャクソンズムーンウォーカー
OKA	レンタヒーロー	YAM	ブロクシード
OSI	ターボアウトラン	YAN	コラムス
SAO	エイリアンストーム	YOJ	ボナンザブラザーズ
TAK	スーパーサンダーブレード	YUI	フラッシュポイント
P.P	デイトナUSA（Pounding Pavement）		

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●無敵のデイトナカー出現

ノーマル以上で、全コースを1位でクリアすると、アーケード、サターン版で主役だったホーネット号（通称デイトナカー）が登場する。また、モード選択時にX,Y,Z,Rを押しながら決定しても現れる。

●ゴーストカー出現

タイムアタックの周回セレクトの画面でカーソルを規定周回数に合わせ、X、Y、Zを押しながらCで周回数を決定すると、開発者のプレイを再現したゴーストカーが登場し、一緒に走ることができる。レコード画面のタイムアタックにカーソルを合わせ、スタートボタンを押せば、このゴーストカーの走りをリプレイとして見ることも可能だ。

●スロットマシンを止める

初級のコース上にあるスロットマシンはXボタンで止めることが可能。この時、出目にあわせて以下の効果がある。

7/7/7→タイム7秒追加
BAR/ BAR/ BAR→タイム5秒追加。

●回転するジェフリー像

上級コースを普通に走って、ジェフリー像が見えてきたらX（キー設定はどれでも可）を連打すると像が回転する。

●逆立ちするジェフリー像

上級コースを逆送すると、コスモス通りを上った所にあるジェフリー像が逆立ちする。

●通信対戦時に敵車ナシでプレイする。

コースセレクト時にL+Xボタンを押しながらスタートすれば、通信対戦の際に邪魔な敵車が表示されなくなる。38台にも及ぶ敵車が消え、まさに1対1のバトルが楽しめる。

●DAYTONA UMAで走る

全コースをハード以上で1位でクリアすると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMAが選べるようになり、馬で爆走できる。また、モードセレクト画面でX、Z、Lを押しながら決定しても、このモードを選択することができる。ただし、「Daytona」が使用できる状態でないと、このコマンドは成立しない。

●DAYTONA UMA2で走る

全コースをUMA1でノーマル以上、1位でクリアすると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMA2が選べるようになり、仔馬といっしょに爆走できる。また、モードセレクト画面でY、Z、L、Rを押しながら決定しても、このモードを選択することができる。ただし、「UMA」が使用できる状態でないと、このコマンドは成立しない。

●「ミラーモード」出現

アーケードorタイムアタックモードのコースセレクト画面で、X、Y、Zボタンを押しながら決定すると、鏡に映したようなまったく逆のコースを走れる「ミラーモード」が出現する。

●好きな時間や季節にレースができる

「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」が表示されているときに、下に表示したボタンを押し続けると、好きな時間や季節にレースができる。

朝モード	<X+Z>
夕焼けモード	<X>
夜モード	<Y>
ナイターモード	<X+Y>
夏モード	<Z>

●ホバークラフト風の車が出現

「ARCADE MODE」でスタートし、「GENTLEMEN～」がでているときに左上+Rボタンを押し続けると、ホバークラフト風の車が出現する。

D-XHIRD

●エンディングの閲覧などが最初から可能に

ソフトを起動した直後の「NOW LOADING」画面で、X,Y,Z,L,右下を押し続ける。コマンド入力成功後に出てくる画面の操作は、上下で項目選択、左右で項目のON/OFF、Bボタンでゲームを開始。

●カメラモード

プレイ中にポーズをかけて、X,B,Zを同時押しする。LRでズーム、方向キーでカメラの方向回転、ZとCでカメラの上下を変えられ、X,Y,Z同時押しでPAUSE表示を消せる。

ティンクルスタースプライツ

●モモコのボムに隠しグラフィックを追加

キャラ選択画面でX,Y,Zボタンを押しながらモモコを選択すると、普段は5枚のグラフィックに7枚が追加される。ただし、使用できるのはアレンジモードのみ。

デカスリート

●万吉登場

10種競技モードで、総合得点8,500点以上の記録を出す。この後、モード選択画面でXを押しながらモードを決定すると、キャラ選択画面の工藤が万吉に変わり、自キャラとして使えるようになる。

●でんぐり返しで走る

100メートル走の選手紹介のときに、方向キーを右、左、Xの順に押す。

●けんけん足で走れる

100メートル走で選手紹介のときに、上、左、下、右、Xの順に入力するとけんけん足で走ることができる。

●体当たりで吹き飛ばし

1500メートル走で競技中にアクションボタンを押すと、周りにいるジャマな走者を吹き飛ばすことができる。なお、このときスタミナの減少を引き起こす。

●飛行船の進行歩行を変更

円盤投げや砲丸投げで振りかぶりの時に、LかRを押すと飛行船の進行方向が変わる。

●視点切り換え

円盤投げや砲丸投げで、円盤や砲丸が飛んでいるあいだにLかRを押すと、カメラを切り替えてその軌跡を見られる。

●はさみ跳びができる

走り幅跳びで、アクションボタンで角度調整をするときに、下、右下、右の順に入力。アクションボタンを放して跳躍すると、はさみ跳びをすることができる。

●パワーゲージが常にMAX

砲丸投げでパワーゲージが作動しているときに、パワーボタンを連打するとパワーゲージが常にMAXになる。

●ステップ投げで好記録

槍投げで、スピードゲージ上のカラーバーが青色部分になるように助走スピードを保つ。すると、さほど連打を必要とせずにステップ投げで好記録を出すことができる。

DESIRE

●サウンドテスト

DISK2がプレイできる状態にした後、タイトル画面でL+R+スタートボタンを押す。

デザエモン2

●サンプルゲームに隠しオプション追加
各タイトル画面のオプションでLを押しながらRを押す。

●サンプルゲームで無敵モード
各オプション画面でX,Y,Zを押しながらLボタンを押す。

●サンプルゲーム追加
メニュー画面でLRボタンを押しながらS1、もしくはS2を選択する。

DEAD OR ALIVE

●ライドウ使用条件
アーケードモードもしくはタイムアタックモードを、全8キャラでクリアする。難易度はどれでもOK、コンティニュー可、ライフゲージはNO LIMIT以外でやること。

●オリジナルコスチューム使用条件
アーケードモードを1回クリアするごとに、使用キャラのオリジナルコスチュームが1つずつ増える。難易度はノーマル以上、コンティニュー可、ライフゲージはNO LIMIT以外でやること。

デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～

●アニメーション鑑賞
タイトル画面で「上上下下左右左右BAXX」と入力する。

デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～

●デバッグモード
タイトル画面で上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、スタートの順に押すと、効果音が鳴る。その後、いずれかの台でゲームを始めてからXを押しながら上を押すと、画面右下に4けたの数字が表示される。この数値を方向ボタンで変えてからZで決定すると、それに対応したラウンドでプレイできる。このモードを抜ける場合はXを押しながら下を押すこと。なお、モードを抜けた後はZと上を同時に押すとコマ送りプレイが、Yと上を同時に押すとポーズをかけることができる。

●スタッフロール
タイトル画面でC、B、A、A、B、C、Y、Z、X、下、下、スタートの順に押すと、スタッフロールが見られる。ちなみに、これは4台すべてのハイスコアに同一のネームを入力することでも見られる。

●VICTOR台でプレイ
タイトル画面でX、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、上、上、スタートの順に押すと、スタッフ紹介が見られるVICTOR台でプレイできる。

●モニターテスト
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、スタートの順に押すと、モニターテストになる。

●開発者のメッセージ
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、X、B、Z、R、スタートの順に押すと、開発者のメッセージやデモが見られる。なお、このモードで何も操作しないでいると、画面に花火状のグラフィックが表示される。

●サウンドテスト
タイトル画面でX、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、スタートの順に押すと、サウンドテストモードになる。

●メイキング映像他
サターン本体に内蔵されている時計が午前8:00～11:00の間にゲームを起動すると、この作品のメイキング映像が見られる。また、日付が1月1日か12月25日の時にゲームを起動すると、いつもとは異なるタイトル画面が見られる。

デス　クリムゾン

●シーンクリアコマンド
ゲーム中にRとZとスタートを押す。すると、次のシーンに進むことができる。

デストラクションダービー

●無敵モードと隠しコース
一度プレイをした後、ランキングのネームに「!DAMAGE!」と入力すると、いくら体当たりをされても自車がダメージを受けなくなる。同様に「REFLECT!」と入力すると、「Championship」以外のモードで「？」というトラックを選択できるようになる。

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

●パワーアップコマンド&強制ミスコマンド
「ツインビーヤッホー！」のプレイ中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押し、ポーズを解除する。すると、自機がパワーアップする（ただしゲーム中に1回だけ）。また、同じ要領で上、上、下、下、左、右、左、右、A、Bの順に押した場合は、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。

●ステージセレクト
「出たな!!ツインビー」と「ツインビーヤッホー！」で、プレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。なお、この裏技は、1度条件を満たせばバックアップデータを消さない限り効果が残る。

●出たな!!ツインビー
コンティニューを3回以下に抑えて最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。また、2週目もコンティニューを3回以下に抑えてクリアすれば、同様にステージセレクト（いきなり2週目が選べる）が可能になる。なお、オプション（難易度など）はどんな設定でも可。

●ツインビーヤッホー！
難易度をノーマルかスペシャルに設定した後、ベルを50個以上ためた状態で最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。

テラクレスタ3D

●自機が99機に増える
モード選択画面でZ,Z,X,X,Bの順にボタンを押す。

DX人生ゲーム

●何度も買い物ができる
ショップで不動産かペットを選び、買いたい物にカーソルを合わせる。そして、A,B,Cを同時に押して決定すると、何度でも買い物をすることができる。

DX人生ゲームII

●通常よりパラメータがアップ
よろこびマスで発生するイベントの1つで、遠くの方で煙が上がっているというもので「見に行く」を選択し、次の画面で25秒以上待つ。

●名前入力でパラメータが変化
下記参照。

タカラ!?	ステータスと持ち金MAX
モノお&モノこ	全アイテム所持
パワお&パワこ	体力999
モテお&モテこ	全異性の愛情度99
テーマパーク	

●不思議な土地を入手
ゲームを進めて決算のときに、あらかじめ作っておいたパークを競売にかけて売却する。そして土地購入の画面でCを連打すると、タダで「なし」という名前の不思議な土地を入手できる。

●オープニングデモのパークを経営
モード選択画面で「新しくゲームを始める」にカーソルを合わせて、A、X、Yを同時に押す。すると、オープニングデモに出てきたパークを経営することができる。

テラ・ファンタスティカ

●戦闘シーンで視点移動や拡大縮小ができる
拡大戦闘の画面でコマンド表示が出ているとき、Rボタンを押すとコマンドが消える。その後方向キーを押すと以下の効果がある。
上…ズームアウト
下…ズームイン
右…敵側に視点移動
左…味方側に視点移動

テレビアニメ　スラムダンク I Love Basketball

●同チーム対戦&ドリームチームで同キャラ使用
チームセレクト画面で、1P側がチームを選ぶ前にLとRを押しながらX、Zの順に押す。すると、VSモードで同チーム対戦が可能になる。さらに、ドリームチームで同じキャラを何人も起用して試合ができる。

●桜木が坊主頭になる
チーム選択画面で湘北かドリームチームを選ぶ。次に、ポジション選択画面でカーソルを桜木に合わせてLかRを押す。すると、通常はリーゼントの桜木が坊主頭になる。

でろ～んでろでろ

●連鎖モデルモード
「摩天楼はでろ色に」モードを始め、ロード中、またはリトライ選択直後に、Lとスタートを押し続ける。すると108連鎖のモデルケースを見られる。また、Rとスタートを押し続けると、45連鎖のモデル

ケースを見られる。

●落下スピードダウン
「朝まで生でろ！」のプレイ中にLを押していると、落下スピードが落ちる。

天外魔境　第四の黙示録

●超カンタンに大儲け
　まずラスベガスでできるだけ多くの店を持つ。その後セーブしてサターン本体の内蔵時計を数年分進めてからまたまたセーブ。進めた年数だけ銀行にお金が入っていて大儲けできる。

●「マナの壷」MAX　MPアップ
　モンタナの石舞台でイーグルの翼を使って移動する際、1P側にSボンジョイカードを接続し、スロースイッチをHuポジションにして移動し、移動後スイッチを元に戻す。その後キャンディを倒すと、チーフ・ブルがくれる「マナの壷」の初期MPのMAXが通常時の2倍に増えている。

●「にぎりっぺ」の追加効果!?
　戦闘中、禅剛が奥義「男のふところ」で「にぎりっぺ」を出したら、その直後に炎系のアイテムを使う。すると、おならに炎が引火し大爆発が起こる。

●コンサートを盛り上げる
　ポーランドでキャンディのコンサート中、A、B、Cのボタンを押すことで、ステージにスポットライトをあてることができる。また、L、Rでステージの左右から花火を出すことができる。

●テレビのチャンネルを変える
　アトランタの街の中心にある街頭テレビの番組は、TVマンを倒した後、Bボタンでキャンプ画面を呼び出すと変えられる。番組は全部で3つ。

●勲章をもらうための条件
　以下の表の条件を満たすと、様々な勲章をもらうことができる。

勲章	条件	効果
ゴーストの勲章	クリスタル、ルビー、パラライト、サファイアをどれか50個	MAX　TP10%アップ
デビルの勲章	黒メノウ、竜のウロコ、ダイアモンド、アクアマリンをどれか20個	MAX　HP10%アップ
ビーストの勲章	羽、毛皮、胆、牙をどれか50個	攻撃力10%アップ
プラントの勲章	種を40個	素早さ10%アップ
マシーンの勲章	歯車を50個	防御力10%アップ

●魔物ハンターのレベル
　勲章をもらった数に応じて、魔物ハンターとあいてのクラスが上がっていく。以下がそのクラスと勲章の数。

勲章の数	クラス	勲章の数	クラス
0	見習いハンター	3	A級ハンター
1	C級ハンター	4	超A級ハンター
2	B級ハンター	5	伝説の魔物ハンター

伝説のオウガバトル

●お得な名前
　リーダーの名前を決める際「ファイアクレスト」と入力する。すると、「ドラゴンズヘヴン」という隠しステージをプレイできる。また、「サージェム」と入力し性別を男に、すると「サイノス」、女にすると「アーウィンド」という名前になり、主人公1人でスタートする隠しシナリオをプレイできる。さらに、「MUSIC/ON」と入力すると全24曲のサウンドテストが、「VOICE/ON」と入力すると、ボイステストが可能になる。

●時間が速く流れる
　戦闘中などリアルタイムの部分でBを連打すると、時間の流れが速くなる。

天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM For SEGA SATURN

●項目が増える
　問答のコーナーの問題選択画面で、XとYとZを押しながらスタートを押す。すると、絵のコーナーに7枚の絵が、声のコーナーに留守番電話が追加される。

天地無用！連載必要

●おまけモード出現
　タイトル画面中に2PのコントローラのL、Rボタンを押しながら1Pのスタートボタンを押すとおまけモードが使えるようになる。隠れキャラを含む全てのキャラクターが使えるようなる。

天地を喰らうII

●超必殺技が使える
　タイトル画面で、R､Y､L､X､A､B､Rの順に押す。タイトルの文字が青くなったら成功。具体的な技は以下の通り。

①ゲーム中に下、上、下、上＋アタックボタンのコマンドで超必殺技を出せるようになる。ただし、張飛だけはコマンドが方向ボタン2回転＋アタックボタンになる。
②ジャンプ中にAボタン＋下で空中掴みたたきつけ技が出せるようなる。
③ダッシュ中に必殺技が出せるようになる。

●隠しアイテムが使える。
　ラウンド7，8，9には特定の場所を攻撃することで出現する隠しアイティムがある。

ラウンド7
アイテム名・・・エクスカリバー
効　果・・・・・斬りつけると相手は燃え上がり、必ずダウンさせることができる
出現の位置・・・ラウンド7ー4の開始直後の場所で、画面左端（正確にはプレイヤーが画面上部に移動できる上限いっぱいから下方向に16ドット程度移動した地点）を攻撃すると出現する

ラウンド8
アイテム名・・・日本刀
効　果・・・・・他の武器とは段違いの威力がある（複数種あり）
出現の位置・・・ラウンド8ー6のボスエリアで，画面の左端（エクスカリバーと正反対の地点）を攻撃すると出現する

ラウンド9
アイテム名・・・草薙の剣
効果・・・・・・・最強の剣で，普通の敵ならほとんど一撃で倒せる
出現の位置・・・ラウンド9ー2の砦エリア開始直後の場所で，画面の左下（エクスカリバーと同位置）を攻撃すると出現する

電脳戦機バーチャロン

●E6型テムジンとD型ライデンが使える
　タイトル画面で、1P側の上を押しながらLとRを同時に押す。すると、バーチャロイド練習機のE6型テムジンとD型ライデンが使用可能になる。

●ヤガランデが使える
　まず、難易度HARDでアーケードモードをクリアする。エンディング終了後に再びアーケードモードかバーサスモードのマシンセレクト画面をだし、ライデンにカーソルを合わせ右を押しながら決定すると使用できる。また、コントローラーの設定をパッド用にしておき、タイトル画面で下を押しながらLとRを押しても、マシン選択画面でライデンの右にカーソルを動かすと、ヤガランデが現れる。コマンド入力後にコントローラーの設定を再変更すれば、ツインスティックでもプレイできる。

●2Pカラーバージョン
　タイトル画面でアーケードモードかランキングモードかを選択する際、Lを押して決定するとマシンの色が2Pのものになっている。

●別バージョンのエンディング
　エンディングのスタッフロールが流れている最中に、方向キーのどれかを100回以上押すと、別バージョンのエンディングを見ることができる。

●視点切り替え
　ゲーム中X､Y､Zを同時に押すごとに、視点が真上→真横→拡大→通常の順に変化していく。

●バイパーIIの特殊攻撃
　バイパーII使用時、すべての武器ゲージがフルの状態でジャンプ中に前方向入力＋両手攻撃を行うと、頭から敵めがけて突っ込む完全無敵のS･L･Cダイブがでる。射程距離は約250未満。

●テムジンの特殊攻撃
　テムジン使用時、すべての武器ゲージがフルの状態でジャンプ中に前方向入力＋両手攻撃を行うと、ビームソードを構えて敵に突っ込むグライディング・ラムがでる。射程距離は約650未満。

●ドルカスの特殊攻撃
　ドルカス使用時、すべての武器ゲージがフルの状態で右旋回と両手攻撃を同時に行うと、ハンマーを回転させながら敵に突っ込むメガスピンハンマーがでる。射程距離は約140未満。

●PAUSE表示を消す
　ポーズ中にX、Y、Zを同時押しで、PAUSE表示を消すことができる。

と

THOR～精霊王紀伝～

●短剣の必殺コマンド
　方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを連打すると3回まで連続攻撃が出せる。また、方向ボタンを1回転したあとにBを押すと周囲の敵を一

掃できる。

●長剣の必殺コマンド
方向ボタンを1回転し、キャラの前、後、前に押したあとBを押すと連続技を出せる。またダッシュ中にBを押しても攻撃できる。

●弓の必殺コマンド
キャラの逆方向の方向ボタンとBを同時に押すと、矢を高く遠くに飛ばせる。また方向ボタンをキャラの前、後、前に押したあとBを押すと一気にたくさんの矢を放てる。

●つえの必殺コマンド
方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを押すと敵に大きなダメージを与えられる。またジャンプボタンを押したままBを押してもかなり大きなダメージを与えられる。

●2人同時プレイができる
Zを押して武器を選択する状態にする。そして、1P側のLを押しながらXを押し、Lを放す。すると、体の透けた主人公が現れて2P側で操作することができる。ただし、2P側では精霊を呼ぶことができず、同じコマンドを入力すると自滅してしまう。

●追加オプション
ゲームを1回クリアすると、以降、オプションに難易度設定と、クリアタイムなどのデータを見ることができるランキングの項目が追加される。

●ボスを倒して経験値稼ぎ
水の精霊ディトを仲間にしたら、一度クリアしたダンジョンの精霊を仲間にした部屋へ行き、ディトのバブルショットガンで燃えている炎を消す。その後、ボスの部屋に行くと、一度倒したボスが復活している。炎が消えている間は、部屋を出るたびにボスは復活しているので、経験値が楽に稼げる。爆弾かイフリートを使えば炎は再びつけられる。

トーナメントリーダー

● プレイヤー登録画面隠しオプション一覧

入力文字	効果
SPD	ショットスピードが増す
H◯◯K	ショット飛距離が2倍
MOK	全プレイヤーがプロに昇格
BOD	ポーズ画面時、文字が未表示になる
◯UU◯	ギブアップした時に、ホールアウト時のスコアが3になる

※◯はどの文字でもよい

●謎のUFO出現
どのコースも、13番ホールで何もせずしばらく放置しておくと、画面にUFOが現れる。

トゥームレイダース

● ステージ強制クリア
スタートボタンを押した後で、下を2回押し「Exit to Title」の画面を出す。この場所でZ、Y、Z、Y、X、X、X+STARTと入力すると、「はぁ～」と声が出る。その後Cを押すと現在プレイしているステージが強制クリアになる。

●すべての武器が無制限に
一度クリアするとすべての武器が無制限になる。ゲームを1度クリアし、(最終ステージでセーブを取っておく) 最初からゲームを始めると、手に入れた武器がすべて弾数無制限になる。

● 飛び込み前転ができる
通常のジャンプとは異なるコマンドジャンプ。L+A+上で動作を開始する。脚からの着水に比べて、深い所まで潜ることができる。

同級生if

●コスプレができる
因業ばばあの家に行き、「はい」か「いいえ」のどちらかを10回連続で選ぶ。すると、11回目からコスプレばばあになり、1回100円でエンディングで見た女の子か一哉のコスプレができる。なお、4次元の家へ行き、1万円を払えば元の姿に戻ることができる。

●日給1万円のアルバイト
所持金が2万円以下のときに相原建設の新社屋工事現場へ行く。すると、1万円の報酬がもらえるアルバイトができる。ただし、このアルバイトをすると、24時間が経過してしまう。

●部屋のBGMをセレクト
卓郎の部屋にあるCDコンポをクリックすると、部屋にいるときのBGMを変更できる。ちなみに用意されているBGMは、全部で3曲。

●タイトル画面が変わる
電源を入れて画面が白くなる直前に、L、R、X、Y、Zを同時に押し続ける。すると、タイトル画面の背景にチビキャラの女の子が登場する。また、ゲームに登場する17人の女の子全員のベストエンディングを見ると、タイトル画面に竹井正樹描き下ろしのビジュアルが表示されるようになる。また、この状態でゲームをスタートすると、LかRを押すことでセリフを何回も聞くことができる。

●秘密の家
先負町の占いばばあの家がある区域の中央に、無料でゲームのヒントを教えてくれる秘密の家がある。この家には、この区域の左側の隠し通路から、右へまっすぐ進むと入ることができる。

●壁紙の家
プレイ中に、秘密の家に1回以上行き、なおかつ四次元の家(左側の時間を戻す方)で1万円の罰金を払う。この条件を満たしたら、いったんデータをセーブし、桜木舞、桜木京子、田中美沙、鈴木美穂、黒川さとみ、仁科くるみ、高野みどりの7人のいずれかの女の子のベストエンディングを見る。すると、適当なデータをロードして左側の四次元の家が壁紙の家になる。ここでは、メッセージ表示部分のバックに、エンディングを見た女の子の壁紙を入れてもらえる。

●移動速度を変えられる
マップ画面でA、C、Rのどれかを押しながら移動すると、歩く速度が通常より速くなる。また、Lを押しながら移動すると通常よりも遅くなる。

●主人公が1人で歩く
マップ画面でスタートを押し、縮小マップにする。そして、行きたい場所をカーソルでさしてAかCを押すと、主人公が自動的に目的地まで歩いていく。

同級生2

●プロローグ後のムービーがすぐに始まる
ゲームを立ち上げて「エルフ」のロゴが出たら、LRボタンを押したままにする。

峠KING THE SPIRITS

●Type Gが使える
全3コース、36ヒートをすべて制覇したあと、フルカウンターコースを走行すると、喫茶店の駐車場に黒い車が停まっている。この車にぶつかると、自分のマシンが入れ替わり、ゴールすると「Type G」というマシンが使えるようになる。このマシンでプレイすると、BGMが山本リンダの「どうにもとまらない」になる。

●TypeG&H使用コマンド
カーセレクト画面で「Type F」にカーソルを合わせ、L、R、Yを押しながら右を押すと、「Type G」の車が選択可能になる。この後、「Type G」にカーソルを合わせてもう1回同じ操作を行うと、さらに「Type H」の車も選べるようになる。

●Type Gの最強チューン
「Type G」をチューンするとき、お守りだけを選択する。すると、加速、最高速、グリップ力が全車種中で最高になる。

●ジムカーナができる
モードセレクト画面で各モードにカーソルを合わせ、Bを1回ずつ押す。そして、タイムトライアルモードのコース選択時に1P側のXを押しながら決定する。するとジムカーナのコースでプレイすることができる。

●リプレイの視点を変更
レースが終わったあとのリプレイで「REAR」にカーソルを合わせて左を押す。すると、リプレイの視点がドライバーの視点に変わる。また、同じような状態で左を2回押すと左後側からの視点になる。

●空が変わる
VSバトルかタイムトライアルで、特定のボタンを押しながら周回数を決定すると空が変化する。Yを押しながらだと雲1つない青空に、Zを押しながらだと夜空、LとBを押しながらだと雲のある青空、RとBを押しながらだと夕暮れ空になる。

●自己タイムをチェック
タイムトライアルで好きなコースを走ってゴールする。このあとリプレイ時にポーズをかけてXを押すと、各チェックポイントでの自分のタイムなどを見られる。

闘神伝URA

●ショウ、ヴァーミリオンと闘える
隠しキャラのショウと闘える裏技だ。レベル4以上で1人も負けずにクリアし、スタッフロールが終了後もそのまま待つ。すると、画面にBONUS GAMEと表示され、ショウが現れて闘うことができる。さらに、レベル5以上で1Pゲームを6回以上パーフェクトで勝ち、ノーコンティニューでクリアすると、スタッフロールが終了後にヴァーミリオンと闘える。

ショウ・闘神兵

技名	コマンド
烈空斬	下、右下、右＋武器
呪精魚	下、右下、右＋K
絶滅斬	下、左下、左＋武器
閃光斬	下、左下、左＋K
飛翔斬・改	右、下、右下＋武器
死昇斬・弐	左、下、左下＋武器
彗星脚	（空中で）下、左下、左＋K
月光扇	下、上＋K
襲撃弾	右下＋K
地獄極楽門	Z＋C
万鬼猛襲剣	右、右下、下、左下、左、左下、下、右下、右＋強武器
炎魔烈襲砕	右、右下、下、左下、左、右、左＋強K

ヴァーミリオン

技名	コマンド
メガ・ブーム	下、左下、左＋武器
硫酸かけ	右、左、右下＋武器
ピースメーカー	Z＋C
ヴァームザリッパー	下、右下、右、左、左下、下＋強武器

ボルフ

技名	コマンド
死滅斬	下、左下、左＋武器
鬼神斬	下、右下、右＋武器
迅雷蹴	右、右下、下、右下＋K
回転疾風斬	左、左下、下、右下、右＋K
虚空斬	右、右下、下、左下、左＋武器
瞬時圧殺	右、右上、上、左上、左、左下、下、右下、右、下、右下＋強武器
剛拳打落命印	Z＋C
邪龍剣舞	右、右下、下、左下、左、左下、下、右下＋強武器
豪・壊滅剣	下、左下、左、下、左下、左、右、左＋強武器

●ボスキャラ＆隠しキャラ使用法etc.

タイトルで画面でA、B、Z、X、Y、Cの順に押す。すると、カーソルが黄色になり闘神兵とヴォルフが使用可能になる。これに続いてA,Z,C,X,B,Yと入力すると、一発必殺ボタンの同時押しで、闘神奥義が出るようになる。また、前述のコマンドに続けてA,Z,C,X,B,Yの順に押すと、カーソルが黄色から青になる。さらに続けてA,Y,C,X,B,Zの順に押すと、青から赤に変わり、ショウとヴァーミリオンが使用できる。この後、A,B,C,X,Y,Zと入力すると、今度は闘神奥義が使えなくなる。もちろん先に入力した一発闘神奥義もキャンセルされる。各キャラの技はゲーム中にポーズをかけてZを押すと表示される。また、それ以外の技は下表のとおり。
※コマンドはキャラが右向きの場合のもの。左向きの場合は逆を入力。

● WATCHモード出現

「VS COMPUTER」にカーソルを合わせ、Rボタンを押しながらSTARTボタンを押してゲームを始めると、COMPUTER同士の「WATCH MODE」が見れる。「WATCH 」なので時計も表示されている。

●URA OPTION

クリアしてエンディングを見た後、タイトル画面のオプションの項目にカーソルを合わせて、LとRを押しながらスタートボタンを押す。すると隠しOPTIONであるURA　OPTＩONが出現。リングの周りに壁を作ったり、同色対戦や無敵など色々な設定ができる。

また、コマンドでショウとヴァーミリオンを使えるようにした後、さらにA、X、Y、Z、C、Bと入力し、オプションにカーソルを合わせてRを押しながらスタートを押すと、隠しオプションURA OPTION2が現れ、さらに細かい設定が可能になる。

●URA MODE

タイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cと入力するとWOLFが使用可能になる。その後、A,B,C,C,C,X,Y,Z,Z,Zと入力し、「1P　GAME」にカーソルを合わせLとRを同時に押しながら決定すると、パズル的要素の強いURA MODEをプレイできる。

●復活のセリフ

オプションでレベルを4以上に設定し、ノーコンティニューでボルフ戦まで進める。ここでボルフに負けると、1回だけ、キャラが復活する際にセリフを言う。

●タイトル画面のおまけ1

タイトル画面でA,B,B,C,C,Cと入力すると、ロゴの登場パターンが2つに増える。

●タイトル画面のおまけ2

タイトル画面でボルフ、闘神兵使用コマンド、一発闘神奥義使用コマンドを入力した後、A,X,B,Y,C,Z,L,Rと入力すると、パッドの方向ボタンなどで画面の背景を動かせるようになる。

●BOUT TIME設定

オプション画面で「BOUT　TIME」にカーソルを合わせてL,R,X,Y,Zを同時押しすると「BOUT TIME」がより細かく設定できるようになる。

●STRENGTH設定

オプション画面で「BOUT TIME」にカーソルを合わせ、Lを押しながらXとZを同時に押すと、より細かいSTRENGTH設定が可能になる。

●カラー選択

キャラ選択画面で、A,B,X,Yの各ボタンで決定することにより、キャラの色違いバージョンが4タイプ現れる。

●シンプルな勝利ポーズ画面

勝利ポーズ中、L,Rを同時に押すと、体力ゲージ、オーバードライブゲージ、残り時間の表示がなくなる。

●対戦成績

2P対戦時、2回目以降のキャラ選択画面でZを押すと、今までのキャラ別対戦成績が表示される。

●エンディングのおまけ

エンディング中にL+R+Zで画面の拡大、L+R+Yで縮小、L+R+方向ボタンで視点移動ができるようになり、L+R+Xで元に戻る。また、ロンロンの報告書が表示されている画面でA,B,Cを同時に押すと、メッセージが速く流れる。

以下次号

※格闘ゲームの表中コマンドは，すべてキャラクターが右向きのときのもので，左向きのときは入力は逆になります。

Hyper Column **FREE TALK GALLERY**

ラスベガスにやってきた！ Vol. 9

黒川文雄。1960年生まれ。音楽、映画業界を経て、セガAM2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

前回に引き続き、アメリカ研修旅行の続報だ。最初の滞在地ニューヨークは、ハロウィーン、ニューヨークシティマラソン、クリントン大統領のニューヨーク演説など、イベントが目白押しの大都会だったが、今度は砂漠の街ラスベガス。もともとは何もなかった場所だが、1940年代のゴールドラッシュのころに開ける。映画「バグジー」「ゴッドファーザー」などで知られるようにマフィアの進出でカジノが収入源となり、街として大きく躍進した。90年代に入ってからテーマパーク的なホテルが乱立し、ファミリーアミューズメント的な街に進化を遂げた。また夜中に街を歩いても不安が少ないのはアメリカではベガスくらい…。さすがはマフィアの街、治安はいいぞ。そんな中、鳴り物入りでオープンしたスティーブン・スピルバーグ監修のゲーセン「ゲームワークス」を見学した。「ゲームワークス」の場所はMGMグランドホテルのならびで、新しくオープンしたニューヨーク・ニューヨークホテルの向かい側である。ニューヨーク・ニューヨークは言葉通りニューヨークを象徴する建物をフィーチャーしたホテルで、エンパイアステートビル、自由の女神などが所せましと立ちならんでいる。中でもホテルの外観と中を走るジェットコースターが有名で、日本のトーゴ（地元、浅草「花やしき」のジェットコースターがボクにはなじみが深い…）が開発設置した、れっきとしたメイドインジャパン製品なのである。さて、肝心の「ゲームワークス」だが、基本はゲーセン、日本でもおなじみのマシンがたくさんあった。日本と少し違うのは内装のコンセプトがカッチリしていることかな。構造は地下1、2階になっておりカフェも常設している。たぶんコンセプトは未来のゲーセン…という雰囲気だ。でも入り口のカベに大きくレリーフされた「バーチャ」の影丸はなんだろうか…。それとアキラがテツザンコウのポーズでジュースを持っていたり、シュンディが酔拳しながらピザを持っているという大きなパネルポスターはナゾだよなぁ〜。キャラクターのクオリティ管理に厳しいAM2研、果たして裕さんは知っているのか…。それも大きな大きな不思議議である。さて次回はロサンゼルスに関してだが…。さすがはハリウッドを擁する街。映画がらみの研修結果をお伝えしよう。

Information 早いもので年明け。一体どうなってゆくのやら昏迷模様の98年。勝者なき戦いが続くのか。ダメソフト（©山内社長）の連発に歯止めはかかるのか。ゲーム業界の未来は通産省の机上の空論に惑わされて、我を見失った中学生みたいなものだ…果たして有名高校へ進学できるのか…それともグレて非行の道へ…明日はどっちだ。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 44

吉嶺豊彦。32歳。ついにソニーのバイオ505とかいうサブノートを購入。そしてPHSでモバイルコンピューティング。最近はこれの自慢話ばかりなんで、もしこの話が始まったら嫌な顔してください。すぐ止めますから（笑）。

先日、新潟県にあるポピーというお店で、「8時間耐久組み手」というイベントをやってきた。これは、形式は百人組み手と同じだが、今回は文字通り8時間ぶっ続けで組み手を行うというもの。

今まで組み手というと、仙台でやった200人組み手が最高。その時でさえ6時間弱かかっていたが、今回は8時間である。結果は175勝57敗の232試合を行い、勝率はどうにか75%をキープした。

で、不思議なのは普通これだけやれば疲れるもんだが、全然疲れないっていうか、逆にすげぇ充実感があった。これは、ひとえにスタッフの心遣いと機動力、そして参加してくれたみんなが一緒になって楽しんでくれたことで、俺が組み手に集中できたんだと思う。スタッフの方、および組み手に参加してくれた方たちにこの場を借りて感謝の意を表したい。

しかし8時間もやってると、前半と後半では戦い方がかなり変わってきますな（笑）。前半は俺っぽく博打技&魅せ技のオンパレードなんだけど、後半はワンパン投げとかガードからの反撃が多くなって安定気味になってた。まぁ、それはそれで参考にはなったんだろうけどね。ま、それはそれとして8時間耐久はまたやりたい。言ってくれればいつでも行くんでよろしく。

このイベントの模様は、俺のホームページ（http://www02.so-net.or.jp/~mmuse/sarah/）で、詳しく公開している。これからイベントを開催したいと思っているゲーセンの店長さんはレイアウトやセッティングのことにも触れているので、参考にしてもらえるとありがたい。

Information 1月25日（日）15時より、山梨県韮崎市にあるアミューズメントFUN（電話0551-23-3258）でイベントがあります。メンバーは俺、新宿ジャッキー、ブンブン丸。韮崎駅近くなので電車でもOKです。2月8日（日）には、セガワールド野田で組み手があります。メンバーは未定。俺の実家が近くにあるんで昔の同級生とかいそうで結構嫌かも（笑）。

コミックサタマガ 第7回

作者渾身(?)の作品、「サターンマスターへの道」は果たして日の目をみるのか? 読者からの声援のハガキを待つ!

サターンへの道 ROAD TO SATURN

by ごみかわ淳

最終回

え?
なぜ?
まだ2回目なのに…

私は悩んでいた…
前回 サターンを買うと宣言してしまったが…
肝心のお金がない…
年末は何かと物入りでねぇ
う～ん…

そこの迷える青年…
は?

そなたが欲しいのはこれか?
め…女神様?!
せがさた～ん
どこが～?

つまり、クリスマスのプレゼント交換ってことね…
わあい♡
まいっか…
せがさた～ん

あくまでもこれはフィクションです…
たとえ似たような事実があったとしても…

〇〇〇の財布と定期入れを買ってくれたらこれを差し上げますわ♡
え?

ありがとうござ…
ヒョイッ
おっと
あ

はまるタイプ
クーッ!燃えるぜ
あー…でもこれもいいな
おっこれも
よォし やりまくるぞォ!!
サタマガ

「マリーのアトリエ」だっ!!

とゆーことで自分で買ったSS初のソフトは…(当たり前だ)

あの…女神様、ソフトは…?
ピタッ

仕事しろ
バキッ
ゲボッ

自分で買え!
フンッ
グリグリッ
あう…
女王様だったのね…

と、とにかく…次回からは
サターンマスターへの道
…を始め…たいなァ

ごみかわ淳（ごみかわ　じゅん）『月刊少年チャンピオン』でデビューを果たす。別名「海生那智」というペンネームでも各方面で活躍中だ。

月イチ掲載！全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年12月25日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.13の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.206の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	***9.0074***	***9.25***	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	***8.0581***	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	***5.4693***	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	***5.5552***	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	***5.1202***	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	***6.3008***	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	***5.3756***	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	***7.3651***	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	***7.7564***	***7.0***	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	***6.1659***	***5.66***	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	***8.3945***	***7.33***	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	***7.6714***	***7.33***	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	***7.4913***	***6.66***	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ *Special*	ジャレコ	6900	TAB	***7.3818***	***7.33***	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	***5.2187***	***5.0***	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	***8.7719***	***8.66***	アナログ
17	10日	麻雀覇流島	アスキー	6800	TAB	***5.258***	***5.33***	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	***5.0868***	***6.33***	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	***7.0714***	***7.0***	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	***7.5435***	***6.33***	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	***8.6087***	***9.33***	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	***7.2888***	***6.33***	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	***6.625***	***6.33***	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	***6.9142***	***6.66***	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	***8.084***	***6.0***	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	***7.8026***	***6.33***	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	***7.1635***	***7.33***	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	***7.3796***	***5.33***	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	***8.2424***	***7.0***	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰⅤ	セタ	8800	TAB	***8.6011***	***8.0***	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	***8.1403***	***7.0***	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	***6.5907***	***4.66***	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	***7.172***	***6.33***	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	***6.819***	***7.33***	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	***4.4075***	***3.66***	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	***8.7601***	***8.33***	マウス
37	23日	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	***7.4603***	***5.66***	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	***6.0204***	***6.0***	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	***6.2982***	***6.0***	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	***3.1688***	***4.33***	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	***8.6729***	***8.0***	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	***3.2576***	***3.33***	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	***7.4565***	***7.0***	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	***4.0***	***6.0***	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	***3.8695***	***4.66***	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	***8.4879***	***7.0***	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	***7.7161***	***8.0***	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	***7.5449***	***6.0***	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	***6.2023***	***6.66***	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	***7.3361***	***7.0***	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	***6.1225***	***5.66***	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	***2.3235***	***4.0***	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	***8.0861***	***7.0***	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	***7.4459***	***6.66***	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	***7.0051***	***5.66***	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	***6.9932***	***7.0***	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	***6.6096***	***6.0***	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	***6.5543***	***6.0***	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	***4.7142***	***5.66***	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	***6.5785***	***6.66***	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	***9.0391***	***8.33***	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	***6.7045***	***6.66***	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	***6.3208***	***6.33***	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	***4.9743***	***5.33***	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	***6.2307***	***6.0***	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	***9.1232***	***8.66***	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	***8.1219***	***6.66***	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	***9.0055***	***8.33***	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	***8.4535***	***8.0***	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	***7.1369***	***6.33***	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／ＢＭＧビクター	5800	PUZ	***5.2432***	***5.33***	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	***8.6993***	***7.33***	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	***8.3877***	***7.0***	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	***8.3703***	***6.66***	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	***7.3764***	***7.33***	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	***7.4381***	***7.0***	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	***8.1023***	***6.0***	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	***7.2823***	***6.33***	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	***7.0838***	***7.0***	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	**6.6708**	**6.66**	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	**6.3596**	**7.0**	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	**6.6213**	**4.66**	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.7333**	**6.0**	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	**4.5454**	**5.33**	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.6822**	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	**7.97**	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**6.129**	**6.0**	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	**8.3378**	**6.33**	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.5897**	**7.0**	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	**7.5217**	**6.0**	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	**6.9009**	**5.0**	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	**8.9494**	**8.0**	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	**7.6372**	**7.0**	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	**7.4497**	**6.0**	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	**7.5983**	**6.33**	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	**5.0631**	**6.33**	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	**6.6563**	**5.0**	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	**3.6597**	—	
99	27日	「占都物語」その I	CRI	5800	ETC	**5.75**	**5.0**	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**5.9411**	**5.33**	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	**7.9764**	**7.66**	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	**4.1428**	**3.33**	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	**8.1448**	**6.33**	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	**7.8179**	**7.33**	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	**7.9634**	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.9174**	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	**7.4117**	**6.66**	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	**7.4698**	**7.0**	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	**6.2375**	**5.66**	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.4375**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.7719**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.0945**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	**7.4903**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6363**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.1875**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.6166**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**8.9614**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.0804**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.4304**	**7.0**	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	**7.48**	**5.66**	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	**4.5555**	**5.33**	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	**9.2515**	**9.66**	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	**7.2857**	**6.0**	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	**6.2608**	**5.66**	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	**7.5869**	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.6415**	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**5.6666**	**6.33**	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	**3.6**	**4.33**	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**4.8235**	**5.33**	
130	8日	日向けの想い出+極くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	**7.5652**	**6.0**	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.2282**	**6.66**	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	**8.9271**	**8.0**	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	**8.1746**	**7.66**	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	**8.5769**	**7.33**	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	**8.2643**	**6.66**	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.7644**	**7.0**	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	**6.9672**	**5.66**	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	**6.3255**	**6.0**	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**6.1172**	**6.0**	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	**2.6503**	**5.0**	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	**6.8916**	**5.66**	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	**8.215**	**7.33**	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.291**	**7.66**	
145	22日	ゴジラ一列島震撼一	セガ	5800	SLG	**7.3394**	**7.0**	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.45**	**6.0**	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	**4.3169**	**4.66**	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.4736**	**6.0**	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	**8.8651**	**8.0**	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**9.1009**	**9.33**	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	**8.2557**	**5.33**	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**2.6**	**4.33**	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	**7.9946**	**7.66**	
154	12日	麻雀狂時代　コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	**4.1764**	**4.66**	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	**6.6818**	**6.0**	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	**6.8095**	**6.0**	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	**8.4661**	**8.33**	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	**8.5208**	**8.0**	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	**7.6538**	**6.33**	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	**7.9696**	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	**7.4878**	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	**6.9444**	**7.0**	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	**6.5185**	**5.66**	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	**5.4852**	**6.0**	
165	9日	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	**6.9532**	**5.0**	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	**6.5757**	**6.0**	
167	16日	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	**7.4864**	**6.33**	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	**5.1612**	**6.0**	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	**5.8571**	**6.0**	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	**8.9664**	**9.0**	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	**8.6825**	**7.33**	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	**6.7906**	**6.33**	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	**7.7804**	**5.66**	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	**7.0595**	**6.33**	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	**5.5102**	**6.33**	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	**6.4285**	**5.66**	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	**6.3088**	**6.66**	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	**7.3333**	**6.66**	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	**5.909**	**5.66**	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	**5.7567**	**5.33**	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	**7.2037**	**7.33**	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	**8.115**	**7.33**	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	**7.8689**	**7.66**	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	**6.9583**	**6.0**	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	**7.7291**	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	**7.2892**	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	**8.4137**	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	**7.3666**	**6.66**	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	**6.1052**	**6.0**	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	**4.6923**	**6.0**	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	**8.9485**	**8.33**	マウス

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.1265	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.3653	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A･RPG	7.625	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.5102	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	6800	ETC	4.7368	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.2903	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	7.6393	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.7407	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.8571	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.6666	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.5652	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.5	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2346	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.5306	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8014	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.409	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.9354	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.5294	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.6206	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.6308	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5703	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール96	セガ	5800	SPT	8.4768	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.4427	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5805	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.2826	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.5111	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック/ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2085	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.1298	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.1038	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	5.8947	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.5	4.66	X
226	29日	ゲックス	ＢＭＧビクター	5800	ACT	7.3529	5.33	
227	29日	モータルコンバットII完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.0389	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.1578	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8684	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドア～ル	ＣＲＩ	5800	ETC	8.0991	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	6.866	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4616	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1459	―	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.2066	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.75	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1703	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	ＢＭＧビクター	5800	SHT	4.7368	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6523	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A･RPG	8.5618	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.9565	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3164	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3921	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.1061	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.415	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.2622	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	ＢＭＧビクター／翔泳社	5300	TAB	3.75	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	4.3	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.0476	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	4.1428	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.23	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.1	―	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7614	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	8800	TAB	7.9914	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.7987	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8653	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.617	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0728	6.0	
262	31日	ウィザードリィVI&VII コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.6132	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.3333	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	―	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1415	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	6.633	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3548	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.2352	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0322	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.75	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.7777	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9726	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.2222	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6404	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.093	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.9256	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.4146	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.6521	―	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.921	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	2.4827	6.0	
282	28日	大牌断（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3529	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	9.2359	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1692	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.072	―	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4137	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.4927	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.093	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.0769	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.3504	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3165	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1658	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.3913	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	8.5535	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	8.4261	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	―	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.2987	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1456	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.4038	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.295	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	6.9375	―	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	―	4.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.8571	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.6274	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.0385	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.4697	8.0	
312	9日	同級生if	NEC インターチャネル	7800	ADV	8.6741	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6509	5.0	
314	9日	新型くるりんPA !	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0307	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.625	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	5.4166	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2296	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMG ビクター	4800	SPT	7.3913	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol. 1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol. 2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	6.0909	6.0	
324	23日	駿才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	4.8823	4.33	
325	23日	3 D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.3076	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	5.3809	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.8659	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.5319	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	3.5416	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.2727	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.0332	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.3103	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	2.3265	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	8.0686	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.878	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	7.1176	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	7.0	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2656	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	8.9845	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8291	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4177	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.0454	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.976	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.3629	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.6777	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.1402	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2068	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.3	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	8.0	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7848	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.7142	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	7.9047	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.5414	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7043	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.2045	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	4.862	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6408	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9805	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.7792	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	4.8947	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.8636	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	6.6666	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	3.375	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.3797	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.9655	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.61	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	7.3	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	2.9591	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.4296	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4736	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	9.0102	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.175	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.69	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2743	7.33	
389	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.0261	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.1666	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8277	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMG ビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	5.9473	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.6694	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.1363	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2817	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	7.0689	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.4736	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.5322	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	—	ACT	8.9208	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8107	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7558	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.6575	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	2.8974	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.9037	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.7333	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMG ビクター／ロボトミー	5800	ACT	8.977	8.33	
413	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.1851	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.2222	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.7307	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9004	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5803	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.1666	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3225	7.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	−	−	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4018	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.8571	5.66	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.7329	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.1082	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.2133	6.33	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	8.5	−	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.1068	7.0	
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	5.6842	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.4402	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	−	−	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	8.3944	8.0	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	−	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.9687	4.3	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.9448	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	−	−	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9675	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.4074	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	−	−	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	5.2941	5.66	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版/限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.3051	6.33	
447	20日	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	6.9615	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.5714	7.0	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	4.9011	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	6.8571	6.0	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	6.9487	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	9.0121	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.5579	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.25	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.2891	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.9583	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.1403	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	8.2727	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	7.0769	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.0	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.9024	9.33	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	−	−	−
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.2131	−	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	ハドソン	6800	RPG	7.2674	5.0	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	3.0384	6.33	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.0	5.66	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	6.0465	6.0	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.8805	7.33	
469	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.1764	6.66	マルチ
470	27日	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	バトラ	6800	PUZ	5.6923	−	マウス
471	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.7416	−	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.2195	6.66	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	8.5069	8.0	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2154	7.33	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	−	−	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/9800	格闘ACT	8.7611	9.0	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	9.301	−	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
478	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	−	5.33	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.125	−	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.8461	5.66	
481	10日	ロードランナーエクストラ	バトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.466	7.66	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.9387	7.33	
484	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.7333	6.33	
485	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.8666	5.0	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	4.9444	6.33	
487	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	−	5.33	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.1525	6.0	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.7529	8.0	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4149	8.33	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1081	7.66	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.6581	8.33	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.9416	6.66	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	−	−	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	7.42	7.0	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.5789	6.0	
498	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	−	−	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.15	−	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.375	6.0	
501	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.6428	7.0	
		97年2月発売ソフト						
502	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	7.5836	−	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.6086	6.66	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	5.2352	5.33	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.38	8.33	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.1612	5.0	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	7.3333	5.66	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.525	7.33	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.7922	7.33	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.0777	−	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.225	−	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	9.1851	7.66	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	6.923	−	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	−	6.33	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.2176	6.33	
516	14日	ROOM MATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	7.9466	5.0	
517	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.2812	6.66	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	8.3367	−	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	−	7.0	
520	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.1756	8.33	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	−	−	
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	4.33	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	6.66	マルチ
524	28日	キューブバトラー〜デバッガー翔編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.2608	5.0	
525	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	4.3157	−	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.5178	6.66	
527	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	5.0	マルチ
528	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.2444	5.66	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	9.0659	6.0	
530	28日	天地無用！　連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.7475	−	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.375	5.66	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	8.1071	6.66	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	8.8965	7.66	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.7519	7.0	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.8024	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.7196	7.66	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.5454	4.33	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	6.7666	4.66	銃、マウス、マルコン
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	5.8333	5.66	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.4187	8.33	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.4676	7.33	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.1052	7.33	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
546	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.3767	8.33	
548	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	7.3198	6.66	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.2212	4.0	
550	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.7415	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A·SHT	6.647	5.66	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.2142	5.0	
553	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツーフルメタルマッドネスー<通常版／限定版>	カプコン	5800／7800	格闘ACT	8.7184	8.66	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.6184	7.0	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	6.8437	6.0	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.8125	7.33	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8419	5.66	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	9.0287	7.33	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.2622	6.66	
562	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S·RPG	5.9512	5.66	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.7387	8.33	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.4285	5.66	
		97年4月発売ソフト						
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
567	4日	アンジェリークSpecial 2<通常版／プレミアムBOX>	光栄	7800／9800	SLG	8.7981	7.66	
568	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	8.74	7.33	
569	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	3.1818	5.33	SANKYO FF対応
571	4日	神凰拳	ザウルス	5800	格闘ACT	6.9565	6.0	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	5.0	5.0	
573	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	3.0	5.0	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800／7800	A·SHT	8.6944	8.33	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.8554	7.0	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.4562	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.2916	4.33	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.8181	6.66	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.3582	5.66	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	3.9062	5.66	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.2772	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	6.5019	4.66	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	8.3666	7.33	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.7254	8.0	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.832	4.66	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	7.4166	5.33	
593	25日	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
595	25日	ドラゴンフォース(セガサターンコレクション)	セガ	2800	S·RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2(セガサターンコレクション)	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル(セガサターンコレクション)	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	8.1666	6.66	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	7.9444	6.66	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	7.8	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.1282	7.66	
602	25日	レイヤーセクション(セガサターンコレクション)	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
603	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	セガ	5800	ADV	7.3254	6.66	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	8.159	6.66	
605	2日	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.4	7.66	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.423	6.33	
607	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	6.5	5.33	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+(プラス)	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	
609	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	7.909	6.0	
610	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.4608	—	RAM
611	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	2.5882	4.33	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	7.9171	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	3.9	4.66	
614	23日	WARA² WARS 激闘!大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4.0	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	7.686	6.0	②
616	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	5.923	5.66	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール!	テクモ	5800	SPT	7.1379	5.33	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	セガ	5800	ACT	7.5333	6.66	マルチ
619	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	6.1746	4.66	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	
		97年6月発売ソフト						
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	5.0	
625	6日	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	ジャレコ	5800／7800	SHT	9.2053	8.0	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	8.5937	7.66	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	6.0	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の艦橋<通常版／初回プレミアムボックス>	イマジニア	6800／7800	SLG	8.4318	7.66	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	8.9629	7.66	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	8.1428	6.0	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	ハドソン	2800	ACT	—	—	マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、3DPAD
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	7.9125	6.66	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	8.9756	8.33	
639	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	7.1612	6.0	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション)	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	5.66	
645	20日	プリンセスメーカー2(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通(セガサターンコレクション)	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
648	20日	マジカルドロップⅢ〜とれたて増刊号!〜	データイースト	5800	PUZ	***9.1526***	***8.0***	
649	20日	マリカ〜真実の世界〜	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	***8.8617***	***6.0***	
650	20日	わくわく7＜通常版／拡張RAM同梱版＞	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	***7.5977***	***6.0***	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	***6.6315***	***6.0***	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	***9.1869***	***7.66***	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	***5.8***	***5.33***	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	***6.0***	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	***6.7887***	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	***8.4528***	***6.0***	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	***7.3609***	***6.33***	
658	27日	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	ビング	5800	SLG	***6.3333***	***5.0***	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZ クラブ	6800	SLG	***3.8085***	***6.66***	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	***8.1379***	***6.66***	
661	27日	トップアングラーズ〜スーパーフィッシングビッグファイト2〜	ナグザット	5800	SPT	—	***6.66***	
662	27日	はるかぜ戦隊V フォース	ビング	5800	SLG	***8.6559***	***7.66***	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	***7.8947***	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	***5.0***	***4.33***	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	***8.4513***	***7.0***	2、コンビニ専売
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	***6.6153***	***6.66***	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	***8.3684***	***5.0***	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	***4.66***	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	***6.8333***	***5.66***	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	セガ	5800	格闘ACT	***8.2173***	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	***9.4615***	—	ムービーカード必須
672	10日	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	コナミ	4800	ADV	***8.7198***	***6.66***	マウス
673	11日	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ソシエッタ代官山	6800	ETC	***7.5***	—	18推
674	11日	ＡＩ囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	***6.5***	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	—	***6.33***	
676	11日	サンダーフォースV＜通常版／スペシャルパック＞	テクノソフト	6800／7800	SHT	***9.4645***	***8.0***	
677	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	***8.9197***	***6.33***	2、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A･SHT	***6.7142***	***5.66***	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D･SHT	***9.0***	***8.0***	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	***4.0***	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	***6.8823***	***6.0***	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	***9.1395***	***7.0***	
683	18日	リアルサウンド〜風のリグレット〜	WARP	6400	ADV	***9.0305***	***7.0***	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	***8.3269***	***7.66***	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	***7.7777***	***6.33***	
686	25日	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパン	6800	SLG	***7.0909***	***4.66***	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	***8.0938***	***5.33***	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	***8.1811***	***6.33***	
689	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	***5.0***	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	***8.9304***	***8.0***	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	***5.0***	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	***7.9354***	***6.33***	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT&ACT	***6.5434***	***4.66***	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	***6.33***	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	***8.1928***	***7.33***	
698	1日	ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ＞	メサイヤ	5800／6800	SLG	***9.0674***	***8.33***	
699	1日	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	カプコン	5800/6800	ACT	***8.395***	***7.0***	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	***7.7454***	***6.66***	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	***8.0666***	***7.66***	②
702	8日	黒の断章	OZ クラブ	6300	ADV	***8.6513***	***7.33***	18推
703	8日	古伝降霊術　百物語	ハドソン	5800	ETC	***8.6666***	***7.33***	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	—	***4.0***	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	***4.8333***	***5.33***	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	***6.7142***	***6.33***	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	***3.75***	***4.33***	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	イマジニア	6800／7800	ADV	***6.3157***	***5.33***	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	***8.6245***	***6.0***	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー〜恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!〜	NEC インターチャネル	6800	ADV	***8.4814***	***4.66***	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	メディアクエスト	5800	ACT	—	***5.66***	
714	8日	ルパン三世　クロニクル	Spike	5800	ETC	***8.6756***	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール＜通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版＞	WAKA	8800／22400	ETC	***8.5833***	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	***8.3944***	***7.0***	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	***5.66***	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	***5.66***	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	***6.5384***	***5.33***	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ACT	—	***4.66***	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	***7.0***	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	***4.1764***	***6.0***	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ADV	—	***5.33***	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	***5.66***	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたち一花札編一	アルトロン	6800	TAB	—	***5.0***	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	***5.33***	
728	11日	三國志Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	***9.3122***	***8.33***	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	***9.2265***	***8.0***	18推、②
731	11日	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ Ver.9.7〜	KAZe	5800	TAB	***8.661***	***7.33***	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	***8.186***	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	***8.828***	***8.0***	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	***8.3333***	***6.66***	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	***9.0748***	***7.33***	
737	18日	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	日本シスコン	6800	TAB	***7.0***	***6.66***	
738	18日	My Dream〜On Air が待てなくて〜	日本クリエイト	6800	SLG	***7.9756***	***6.33***	②
739	25日	維新の嵐	光栄	6800	SLG+RPG	—	***6.66***	
740	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	SHT	***7.2307***	***5.66***	
741	25日	機動戦士Ｚガンダム　後編　宇宙を駆ける	バンダイ	6800	SHT	***7.8863***	***6.0***	
742	25日	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉	Sada Soft	4800/6800	ETC	***5.5625***	—	
743	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	4800	ETC	***8.6533***	***5.66***	
744	25日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800	S･RPG	***9.3448***	***8.33***	
745	25日	ゼルドナーシルト	セガ	6800	S･RPG	***9.2766***	***8.0***	
746	25日	卒業S	NEC インターチャネル	6800	SLG	***7.1388***	***4.33***	18推
747	25日	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	5800	SHT	***8.4545***	***7.0***	
748	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
749	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ	5800	SPT	***8.4018***	***6.0***	
750	25日	メックウォリア2	バンダイビジュアル／アクティビジョン	5800	SHT	—	***5.0***	
751	25日	桃太郎道中記	ハドソン	6800	TAB	***8.3878***	***7.33***	
752	25日	ROOM MATE〜涼子 in Summer Vacation〜	データム・ポリスター	5800	ETC	***8.5833***	***6.33***	
		97年10月発売のソフト						
753	2日	ウイニングポスト　ファイナル'97	光栄	6800	SLG	***8.0606***	***6.33***	
754	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	6800	ADV	***8.8***	***6.33***	18推
755	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	5800	格闘ACT	***7.7272***	***6.33***	
756	2日	サムライスピリッツ天草降臨＜通常版／お買い得セット＞	SNK	5800/7800	格闘ACT	***8.6068***	***8.0***	RAM
757	2日	全国美少女グランプリ　ファインドラブ	ダイキ	4800	PUZ	***8.3965***	***7.0***	18推
758	2日	毛利元就〜誓いの三矢〜	光栄	7800	SLG+RPG	—	***7.33***	
759	9日	あすか120% リミテッドBURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	5800	格闘ACT	***9.0757***	***7.33***	
760	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）〜恋と麻雀と花札と〜	日本物産	6800	TAB	—	***5.66***	18推
761	9日	Tactics Formula	セガ／アキ	5800	TAB	***7.9411***	***4.33***	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
762	9日	デザエモン2（DEZA 2）	アテナ	5800	SHT	8.4489	6.66	マウス、FDD
763	9日	デッド オア アライブ	テクモ	5800	格闘ACT	9.4871	8.33	
764	9日	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖＜金＞	ジャレコ	5800	ACT	―	4.33	
765	16日	ジーベクター	ソフトオフィス	5800	SHT	―	4.66	
766	16日	Tactical Fighter	メディアリング	6800	育成SLG	7.0	5.0	
767	23日	銀河英雄伝説　PLUS	徳間書店	5800	SLG	8.28	6.0	
768	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	ビクター／パック・イン・ソフト	5800	SPT	9.2727	5.0	
769	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	5800	格闘ACT	8.7671	7.66	
770	23日	ぱすてるみゅーず	ソフトオフィス	4800	PUZ	―	5.66	
771	23日	ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	セガ	5800	ACT	5.5454	6.33	
772	30日	I miss you.	コンパイル	1980	ETC	―	―	
773	30日	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ／大宮ソフト	5800	TAB	9.5163	7.33	マルチ、FDD
774	30日	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	セガ	4800	PUZ	8.8	6.66	
775	30日	ミントン警部の捜査ファイル　「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	5800	ADV	―	5.66	
776	30日	レイヤーセクションII	メディアクエスト	5800	SHT	8.1698	6.33	
777	30日	RONDE～輪舞曲～	アトラス	6800	SLG+RPG	6.5903	5.66	②
		97年11月発売のソフト						
778	6日	蒼空の翼―GOTHA WORLD―	マイクロネット	6800	SLG	―	5.66	②
779	6日	ファルコムクラシックス＜通常版／初回生産限定スペシャルディスク付＞	日本ビクター／日本ファルコム	5800/6800	RPG	8.7876	7.66	
780	6日	麻雀学園祭＜通常版／初回限定版＞	メイクソフトウェア	6800/8800	TAB	5.909	5.0	18推
781	13日	仮面ライダー作戦ファイル1	東映ビデオ	6800	ETC	8.1111	―	
782	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ	4800	ETC	8.8415	―	②
783	13日	ザ・スターボウリング	ユーメディア	6800	SPT	―	4.66	②
784	13日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800	SLG	8.0	6.0	
785	13日	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	アトラス	6800	RPG	9.7733	8.0	②
786	20日	アンジェリークSpecial　プレミアムパック	光栄	7800	SLG	―	―	攻略本つき
787	20日	落ちゲー・デザイナー・作ってポン!	ビクター／パックインソフト	5800	PUZ	―	5.0	マウス
788	20日	機動戦士ガンダム(セガサターンコレクション)	バンダイ	2800	ACT	―	―	
789	20日	三國志V　プレミアムパック	光栄	9800	SLG	―	―	攻略本つき
790	20日	三國志英傑伝　プレミアムパック	光栄	8800	SLG	―	―	攻略本つき
791	20日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	5800	SLG	9.6039	9.0	
792	20日	水滸伝・天命の誓い　プレミアムパック	光栄	5800	SLG	―	―	攻略本つき
793	20日	ZERO DIVEDE -THE FINAL CONFRICT-	ズーム	5800	格闘ACT	8.6666	6.66	
794	20日	大航海時代II　プレミアムパック	光栄	6800	SLG	―	―	攻略本つき
795	20日	太閤立志伝II　プレミアムパック	光栄	7800	SLG	―	―	攻略本つき
796	20日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	6800	ADV	―	5.0	②
797	20日	提督の決断III　プレミアムパック	光栄	9800	SLG	―	―	攻略本つき
798	20日	テラファンタスティカ(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	―	―	
799	20日	トランスポート　タイクーン	イマジニア	6800	SLG	―	5.66	
800	20日	ネクストキング　恋の千年王国＜通常版／限定版＞	バンダイ	6800/7800	恋愛SLG	―	6.66	限定版音楽CDつき
801	20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE(セガサターンコレクション)	ヒューマン	2800	SPT	―	―	マルチ
802	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	Sada Soft	3000	ETC	―	―	
803	20日	プロ麻雀極S(セガサターンコレクション)	アテナ	2800	TAB	―	―	
804	20日	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	BMG ジャパン／NMS	5800	SHT	―	6.0	
805	20日	魔法学園ルナ	角川書店/ESP	6800	RPG	7.7272	6.66	
806	27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ	4800	RPG	―	7.66	
807	27日	ウォークラフトII　ダークサーガ	EAV	5800	SLG	―	7.0	
808	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	カプコン	7800	格闘ACT	9.7577	9.33	4メガRAM必須
809	27日	ガイアブリーダー	アスペクト	5800	SLG	―	6.0	
810	27日	GRANDRED	バンプレスト	5800	SLG	―	5.33	
811	27日	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス	4800	ETC	7.8333	―	
812	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	セガ	4800	ACT他	―	5.33	ハンドル、マルコン
813	27日	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	8.6056	6.33	ハンドル、マルコン
814	27日	七つ風の島物語	エニックス	6800	A・RPG	8.8461	7.0	
815	27日	バブルシンフォニー	ピング	3800	PUZ	8.9	7.0	
816	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	Sada Soft	3000	ETC	―	―	
817	27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	ヒューマン／ヒューネックス	6200	恋愛RPG	7.8571	5.66	
818	27日	メッセージ・ナビ Vol.1	シムス	2800	ETC	―	―	
819	27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.5454	6.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		97年12月発売のソフト						
820	4日	SONIC R	セガ	5800	ACT	8.2307	6.33	マルコン
821	4日	馬なり1ハロン劇場	マイクロビジョン	5800	SLG	―	6.0	
822	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	5800	SLG	―	6.0	
823	4日	COTTOn2	サクセス	5800	SHT	―	7.0	
824	4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7800	ADV	9.6393	9.0	18推、マウス、③
825	4日	実況パワフルプロ野球S	コナミ	5800	SPT	―	7.0	
826	4日	デジグ　トーマス～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	―	―	
827	4日	デジグ　ラッセン～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	―	―	
828	4日	バーチャル競艇2	日本物産	6800	SPT	―	6.33	マルコン
829	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	Sada Soft	3000	ETC	―	―	
830	4日	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	6800	SLG	―	5.33	
831	11日	アルカナ ストライクス	タカラ	6800	TAB	―	7.0	
832	11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	ワープ	2800	ADV	―	―	マルコン、④
833	11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	ハドソン	5800	ACT	―	5.0	マルチ
834	11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	セガ	4800	S・RPG	―	7.33	
835	11日	ソード&ソーサリー(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	RPG	―	―	
836	11日	TETRIS S(セガサターンコレクション)	BPS	2800	PUZ	―	―	
837	11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	フォグ	5800	ADV	―	7.33	18推
838	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000	ETC	―	―	
839	11日	プリンセスクラウン	アトラス	5800	RPG	―	7.66	
840	11日	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ	6800	ADV	―	7.0	
841	11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ	5800	RPG	―	8.0	
842	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	メディアワークス	2980	ETC	―	―	
843	18日	ウルトラマン図鑑2	講談社	6800	データベース	―	―	
844	18日	R?MJ　The Mistery Hospital	バンダイ	6800	ADV	―	7.0	
845	18日	大江戸ルネッサンス	ビクター／パックインソフト	6800	SLG	―	7.66	
846	18日	究極タイガーII PLUS	ナグザット	5800	SHT	―	4.66	
847	18日	グランディア	ゲーム アーツ	7800	RPG	―	9.0	②
848	18日	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	アテナ	5800	ACT	―	4.33	
849	18日	サウンドノベルツクール2	アスキー	5800	ツール	―	7.0	
850	18日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800	SPT	―	6.33	
851	18日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&E ソフト	6800	ゴルフ	―	6.33	
852	18日	水滸伝～天導一〇八星～	光栄	7800	SLG	―	7.0	
853	18日	蒼窮紅蓮隊 御徳用	EAV	2800	SHT	―	―	
854	18日	DJ wars	Spike	5800	ETC	―	6.33	
855	18日	ティンクルスタースプライツ	ADK	5800	SHT	―	7.0	
856	18日	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	パイ	6800	SLG	―	6.66	
857	18日	忍ペンまん丸	エニックス	6800	ACT	―	6.0	
858	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000	ETC	―	―	
859	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ	5800	ADV	―	5.0	
860	23日	悪魔全書　第二集	アトラス	2800	ETC	―	―	
861	23日	TILK～青い海から来た少女～	TGL	6800	S・RPG	―	5.0	
862	23日	反射でスパーク!	ジーク	5800	ACT	―	6.33	マルチ
863	23日	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	エクシングエンタテイメント	5800	ADV	―	4.33	
864	23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル＜ソフト単体／拡張RAM同梱版＞	SNK	5800/7800	格闘ACT	―	7.66	RAM必須
865	25日	Wizard's Harmony2	アークシステムワークス	5500	育成SLG	―	5.0	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G'sマガジン
14　電撃SEGA SATURN
15　ファミ通サターン
16　ニュータイプ
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼今年（'98）セガサターンに期待したいのはどんなことですか？
01　ソフトの充実
02　周辺機器の充実
03　販売普及台数
04　関連イベントの充実
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事
01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（新春巻頭特集）THE 1998
05　（アーケード特報）セガラリー2
06　（特報）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
07　（特報）街
08　（特報）Code R（コード・アール）
09　（特報）BAROQUE（バロック）
10　（特報）仙窟活龍大戦カオスシード
11　（特報）ソロ・クライシス
12　（特報）金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
13　（特報）ドリームジェネレーション　恋か？仕事か？……
14　（特報）秘密戦隊メタモルV
15　（特報）プロ野球チームもつくろう！
16　（連載小説）バロック▲前史
17　レッドカンパニー西の市通り！
18　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
19　セガプレス
20　（連載小説）蒼穹紅蓮隊
21　（特集）裏技の極（きわみ）スペシャル
22　（コラム）池袋サラのバーチャクラッシュ
23　（コラム）ラスベガスにやってきた！
24　コミックサタマガ
25　セガサターン　ソフトデータバンク
26　（攻略特集）グランディア第4弾
27　NEW RELEASE TITLE
28　（COMING SOON）SDガンダムGCENTURYS
29　（〃）放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー
30　（〃）速攻生徒会
31　（〃）ガンブレーズS
32　（〃）クーリエ・クライシス
33　テクニカルアドバイス　ZAP SNOW　BOARDING TRIX'98
34　（COMPLETE GUIDE）この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
35　（〃）デビルサマナー　ソウルハッカーズ
36　（〃）銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
37　（〃）コットン2
38　（〃）リアルバウト餓狼伝説スペシャル
39　（〃）X-MEN VS. STREET FIGHTER
40　ハロー！　カプコン
41　アーケードエクスプレス
42　AM1研だいなまいと！
43　電脳戦機バーチャロンX OVER
44　AM2研 EXPRESS WEEKLY
45　ゲームの記憶
46　ゲームとアートの微妙な関係
47　箱崎の母的占い
48　裏技の極（きわみ）
49　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト
01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト
001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　アストラスーパースターズ
003　AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
004　あやかし忍伝くの一番
005　アンジェリーク　デュエット
006　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007　EVE The Lost One
008　ヴァンパイア セイヴァー
009　ウィザードリー　ネメシス（仮）
010　ウィニングポスト3
011　ウルトラマン図鑑3
012　宇宙のランデブー～RAMA～
013　UNO DX
014　英雄志願 GAL ACT HEROISM
015　映画で学ぶ英会話
016　SDガンダム GCENTURYS
017　SNKファン-CD餓狼伝説
018　E・TUDE～エチュード～（仮）
019　X2
020　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
021　音楽ツクールかなでーる2
022　GUNGRIFFON II（仮）
023　ガンブレーズS
024　頭文字D～公道最速伝説～
025　機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
026　きゅー爆っく
027　Guilty Gear
028　くのいち捕物帖
029　クーリエ・クライシス
030　クロス探偵物語
031　クロック！　パウパウアイランド
032　激闘おったまがえる
033　ケリオトッセ
034　幻想水滸伝
035　現代大戦略　Strikes（仮）
036　コード・アール（Code R）
037　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
038　サイキックフォース
039　坂本龍馬・維新開国
040　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
041　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
042　ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
043　サターンで発見!!　たまごっちパーク
044　Jリーグエキサイトステージ V1
045　実況Jリーグ　炎のストライカー
046　シミュレーションRPGツクール
047　じゃんぐリズム
048　シャイニング・フォースIII　シナリオ2（仮）
049　少女革命ウテナ
050　白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
051　シンクロニシティ
052　神罰　人生の意味
053　真髄対局囲碁　碁仙人
054　すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝
055　スチームハーツ
056　スチーム・パイレーツ
057　ステラアサルトSS
058　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
059　スーパーロボット大戦F～完結編～
060　スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
061　スタートリング・オデッセイII魔竜戦争
062　スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦
063　スーパーアドベンチャー　ロックマン
064　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
065　制服～ハイスクールカウントダウン～
066　SEGA AGES／パワードリフト
067　SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
068　センチメンタルグラフティ
069　卒業III～Wedding Bell
070　卒業アルバム
071　速攻生徒会
072　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
073　ソロ・クライシス
074　タブロー・イ・ゼロウ
075　ダービースタリオン（仮）
076　大航海時代外伝
077　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
078　ダンジョン・マスター　ネクサス
079　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
080　超フラッピー
081　CHILL（チル）（仮）
082　チョロQパーク
083　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
084　テナントウォーズ
085　慟哭　そして…
086　東京幻夢大学（仮）
087　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
088　ドラゴンナイト
089　ドラゴン・フォースII ー神去りし大地にー
090　ドリームジェネレーション　恋か？仕事か？……
091　DREAM SQUARE 山田まりや
092　七つの秘館　戦慄の微笑
093　NOON（ヌーン）
094　信長の野望 戦国群雄伝
095　ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
096　バーチャファイター3
097　バーニング レンジャー
098　バーチャル麻雀
099　バイオハザード2
100　パチンコホール新装大開店
101　バトルガレッガ
102　バロック
103　海辺（ビーチ）でリーチ!
104　ひみつ戦隊メタモルV
105　Pia♥キャロットへようこそ!!
106　ふぁっしょんタウン
107　ファインドラブ2
108　フェイクダウン
109　フォトジェニック
110　プラドルDISC
111　ブラックマトリクス
112　プリズナー オブ アイズ
113　プリンセスクエスト
114　プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
115　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
116　ぷるるん！Withシェイプ UPガール（仮）
117　フレンズ～青春の輝き～
118　プロ野球チームもつくろう！
119　本格将棋指南　若松将棋塾
120　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
121　街
122　魔導物語
123　魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
124　メッセージ・ナビVOL2
125　モニカの城
126　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
127　悠久幻想曲2nd Album
128　USドラッグチャンプ（仮）
129　雷電ファイターズ
130　ラブリーポップ2 In 1 雀じゃん恋しましょ
131　ラングリッサー～ドラマティック　エディション～
132　RAYMAN2
133　RIVEN THE SEQUEL TO MYST
134　LUNAR ETERNAL BLUE
135　ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
136　LOOSE（仮）
137　ルーインズ
138　ルームメイト3～涼子　風の輝く朝に～
139　レクイエム
140　Warrz（ワーズ）
141　わくわくぷよぷよダンジョン
142　ワールドサッカーRPG（仮）
143　ワンダー3／アーケードギアーズ
144　湾岸トライアルLOVE

スペシャルステージは必見だぞ!! グランディア GRANDIA

14ページ攻略特集第4弾!!

●ゲーム アーツ/ESP●RPG
●発売中(12月18日)
●7,800円
●CD-ROM2枚組

正月休み中に終えてしまった人も多いと思うが、じっくりプレイしている人はぜひこの攻略特集を役立ててほしい。また今回は本筋とは直接関係のないスペシャルステージの「戦士の墓場」と「夢幻の城」も徹底攻略するぞ!

いよいよCD2枚目に突入! さらなる奥地へと旅は続く

ようやく2枚目のCDに突入し、フィーナの言葉ではないが「ずいぶん遠くまで来たな」と感じた人も多いはず。たぶんここまで普通ならば40時間はかかっているだろう。しかし、まだまだ楽しい冒険は続くのだ。中だるみ的な所もあってくじけそうな人もいるかもしれないが、この2枚目から先は新しい仲間との出会いやイベントなどが目白押しだし、特に終わり間際の十数時間(!?)は、これを見なくしては「グランディア」は語れない、というほど大盛り上がり大会なのだ。ともかくエンディング目指してがんばろう! 早々にゲームを解き終えてしまった人は、宮路武監督オススメの「敵よけ突っ走りモード」で再挑戦ってのも、かなりシビレていいぞ!

今回はこの東エレンシア地方を徹底攻略!

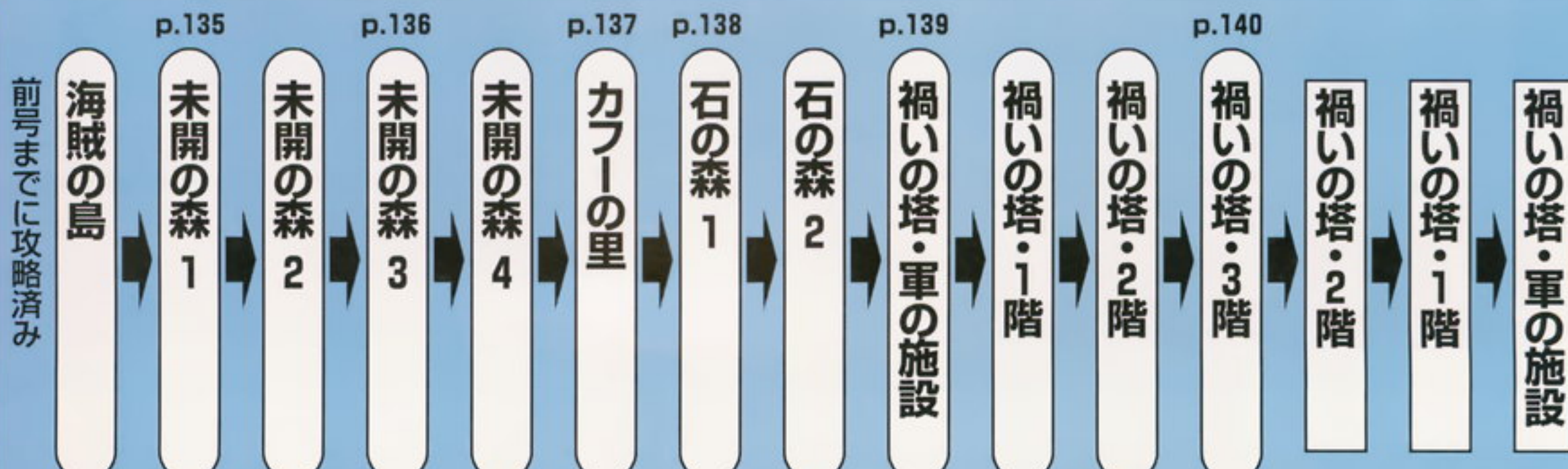
ガドイン船でたどり着いた先は

神隠しのほこらで涙ながらにスーと別れ、そしてまたガドインも餞別に船を残しジャスティン達のもとから去っていった。しかしまだ彼のそばには、何もかも捨てて自分とともにいてくれるフィーナがいる。自分の冒険心が他の人の勇気にもなり得ることを知り、また1つ成長したジャスティンは遥かなるアレント目指して旅を進めるのだった。そうして海竜船は新たな大地へとたどり着いた。しかしそこはド派手な食虫植物のはびこる未開のジャングル。はたしてこんなところに人が住んでいるものなのだろうか……。

白い砂浜は魅力的だが、他はジャングルだけ。フィーナとリゾートって雰囲気じゃないな。

恒例 攻略お役立ちフローチャート

攻略第4弾の今回は、「未開の森」から「サバナ原野」までを攻略。フローチャートこそ短めだが、おまけダンジョンとスペシャルステージも完全攻略だ。これらは敵が強いのでマップは必見だぞ。

前号までに攻略済み → 海賊の島 → 未開の森1 (p.135) → 未開の森2 → 未開の森3 (p.136) → 未開の森4 → カフーの里 (p.137) → 石の森1 (p.138) → 石の森2 → 禍いの塔・軍の施設 (p.139) → 禍いの塔・1階 → 禍いの塔・2階 → 禍いの塔・3階 (p.140) → 禍いの塔・2階 → 禍いの塔・1階 → 禍いの塔・軍の施設 →

海賊の島 → 未開の森1 → 未開の森2 → 未開の森3 → 未開の森4 → カフーの里

未開の森

楽しかったフィーナとの船旅の果てに着いた所は未開の森。ここでまた新たな仲間との出会いが。

この森で気をつけなければならないのは、敵よりもむしろ植物のほう。食われるのはもちろん、ジャスティン達に向かって飛んでくる妙な木までいたりする。また巨大な花を踏むと見事にすっ飛ばされるので、こちらにもご用心といったところだ。

なにしろすべての植物が巨大。この蓮の葉だって3mはありそうだ。

げに恐ろしきは食虫植物!!

食われたり

飛ばされたり

挟まれたり

出現する敵

陸ナマコ / スイートアゲハ / 大芋虫 / カメレオン

未開の森2

↑未開の森3へ / 未開の森1へ

入手アイテム

- ❶ゲンキ草
- ❷190G
- ❸570G
- ❹190G
- ❺水の護符
- ❻走りの種
- ❼ヨミの復活薬
- ❽190G
- ❾190G
- Ⓐアクションアイコン
- Ⓑバードビューアイコン
- Ⓗニッキ

未開の森1

↑未開の森2へ

入手アイテム

- ❶ノロノロ草
- ❷190G
- ❸雷神の怒り
- ❹190G
- ❺トルテの草笛
- ❻570G
- ❼190G
- ❽190G
- ❾190G
- Ⓑバードビューアイコン
- Ⓗギドのテント(セーブ)
- ☆は★へワープ

カフーの里 → p.141 ジール砂漠・北 → ジール砂漠・南 → p.142 ジール パドン → p.143 サバナ原野・西 → サバナ原野・東 以下次号!

アヤしいウサギ(!?)ギドとの再会

未開の森1の中で、ダイトで出会ったあの妙なウサギ、ギドと再会! ジャスティン達の行動を逐一知っているのは相変わらずだが、今回は少しだけヒントをくれる。だが、なんでも知ってるはずのモゲ族でもアレントの在処までは知らないらしい。

世界が滅亡するっていうのか!? だが彼が言うと妙に信憑性がある……。

ちゃっかりしてるぜ

宿代がいるんか! 相変わらず金儲けには精が出るようで。

森の奥には危険がイッパイ!?

末開の森２の出口で子供を発見。何の気なしに話しかけると、「塔のヤツラが！」とか言いながら姿を消してしまった。さらに先へ進むと、今度は未開の森３の入り口を隠したような形跡が。気にせず進もうとしたその時「よそ者は立ち去れ」との声が響き渡った！　普通ならビビって逃げ出すところが、ジャスティンにいたっては逆にその声に食ってかかる始末。そして声を無視して歩みを進めた途端、見事に落とし穴に！

冒険者ごっこかと思いきや、どうも様子が違うようだ。

神々しげなエコーまでかけて脅し文句か。それにジャスティンがひるむワケがない。

すわっ

戦闘か!?

次の瞬間落とし穴に真っさかさま！　チクショー、はかりやがったな！

末開の森 4

入手アイテム

- ❶黄金の秘薬
- ❷190G
- ❸190G
- ❹魔力の種
- ❺190G
- ❻570G
- ❼リーフシールド
- 🅱バードビューアイコン
- ★は☆へワープ

末開の森3へ

末開の森 3

入手アイテム

- ❶190G
- ❷190G
- ❸190G
- 🅂セーブポイント

末開の森4へ
ボス
末開の森2へ

ニッキがトレントに!!

落し穴をしかけたのはラップだった。一方的に捕まえられたジャスティンは激怒し、もはや喧嘩は避けられない状況。とその時、ニッキの叫び声が！　食虫植物のトレントに捕まったのだ！

木の化け物トレントにニッキが捕まった！　こりゃモメてる場合じゃない！

花が放つフラワービームは結構ダメージを食らう。その分的外れなことも多いが。

戦い終えて誤解もとけ

ニッキを助けるために共同戦線を張ったことで誤解も解けた。ラップは口こそ悪いが、子分思いで熱血精神溢れる少年なのだ。一行はカフーの里へ向かうことになるのだが、ご推察の通り新しい仲間はこのラップだ。未開の森４を抜ける間に彼の特技や魔法を見ておき、今後の作戦をイメージしておくのもテだ。

ようやく誤解も解け、これでラップとも友達だ。しかし「塔のヤツら」とはいったい？

よく見かけるけど これっていったい何!?

森の各所でこのような実を見かけたはず。いったいこれは何なのか？　答えはカフーの里へ行けばわかるのだが、なんとこれは家の材料になるのだ。なるほどこれだけデガけりゃ頑丈だし、なんたって元手がタダだもんね。いやはや、世界にはいろいろな風習があるもんだ。

おいしそうな柿だと思っていたら、これが家になるんだと。大きくなるには半年もかかるらしい。

未開の森3 → 未開の森4 → カフーの里 → 石の森1 → 石の森2

カフーの里

外部の者を受け入れないというしきたりを頑固に守ろうとする村人に、ラップは……。

ラップに連れられてカフーの里にやってきたジャスティン達。だが村人達は、外部の人間は受け入れないというしきたりを守っている。ラップはそんな村人達にかけあい、ジャスティン達が滞在できるよう計らってくれるのだった。

カフーでは、巨大な植物の実（?）の部分を家屋として使用しているのだ。

❼保守的な村長だけど…

ラップのおじいちゃんであるこの村の長老。頑なにしきたりを守ろうとする頑固な老人だが、それも村を守りたい一心でのこと。ラップとはケンカが絶えないようだ。

❽料理上手のカフーの宿屋

村の入り口付近にあるこの宿屋は、オヤジのカフー料理が名物だ。村の入り口付近にあるためか、ここと向かいの武器屋は外部の人間の利用も許可されているようだ。

❺煮ても焼いても食えないキノコ

この村に住むヒマな研究家の研究対象は、カフー産の煮ても焼いても食えないキノコ。こんなこと研究するほどヒマで平和な村ってわけでもなさそうだが。

では このキノコはどうだ?
煮ると 煮じるでナベが 溶けちまうし
焼けば その場で 大爆発じゃ

そういえばパームの特産はまだらナメクジだったけ。全くどこも……。

カフーの里

マップ地名
❶民家1 ❷民家2 ❸民家3 ❹民家4 ❺民家5
❻民家6 ❼長老の家 ❽カフーの宿 ❾武器屋

武具屋販売アイテムリスト

武器	価格
ピヨリンナイフ	6500G
シャドーソード	7000G
香木の根っこ	6500G
大蛇のムチ	5400G
ナマズのヒゲ	11000G
カフー手裏剣	4000G
ブーメラン	5400G

防具	価格
くさりかたびら	5100G
カメレオンアーマー	5300G
リーフシールド	3000G
ラフアばなのタテ	18000G
アゲハ帽子	2500G
忍びのわらじ	700G
ウィングブーツ	5000G

道具	価格
混乱の護符	2000G
タマムシの守り	1800G
黒帯	2400G
草餅	400G
ハチミツ	500G
トルテの草笛	200G
ヨミの復活薬	3000G
毒消し草	100G
ヒューイの巻き物	100G
グラギンの書	500G
シャキアの巻き物	480G
ライガの巻き物	720G

新たなパーティーメンバー ラップ～口は悪いが心はアツい、カフーの若き熱血野郎～

カフーの里から仲間になるこのラップは、一言で言えば忍者系とでもいうべきか。身のこなしが軽く、走力のパラメータが最初から非常に高い。覚える技も八方投げ、霧隠れなど忍者的なものが多いぞ。また、装備できる武器は弓矢、剣、ナイフなど。魔法は、技とのからみもあるので、最初から覚えている炎をどんどん鍛えよう。

なんでぇ ニッキ
おらっ そんな シケた顔すんな!
帰ってくっからよ いつか かならず

ラップは村の掟を破ってまでもジャスティン達と行動を共にするようになる。

走力が高く後方へも楽々。もちろん弓なら遠くの敵も一発。

ディスカッター

武器をブーメランみたいに飛ばして攻撃。軌道上にいる敵全てにヒットするぞ。ラップならではの投げ技だ。

八方投げ

ナイフなどを全方向に飛ばして全ての敵を攻撃する技。道中かなり役に立つ技だ。隠れても無駄だぜぃ!

石の森

全てが石化した不気味な世界も、かつては活気ある村だったのだ。この異常な現象の原因は？

ジャスティン達は、ラップと共にかつてカフーの里があったという場所を訪れるが、そこは全てが石と化した沈黙の世界だった。ラップは近くに禍いの塔ができてから石化が始まったと言う。原因は塔にあるのなら、とジャスティンはその破壊を心に決める。

おれの　おやじと　おふくろさ
墓参りのたびに　念入りに　みがいてたら
ずいぶんと　丸くなっちまった

元気なラップにもこんな悲しい過去が。なんとか被害の拡大を食い止めねば。

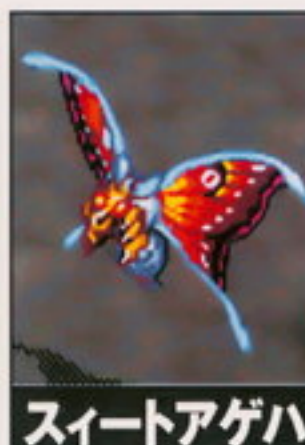
石の森・1

↑石の森・2へ
入口

入手アイテム
❶200G ❷600G ❸守りの種 ❹200G ❺マヒの護符 ❻生命の種 ❼200G ❽600G ❾魔力の種 ❿マナエッグ ⓫200G ⓬200G ⓭200G Bバードビューアイコン

石の森・2

↑禍いの塔へ
↑石の森・1より

入手アイテム
❶200G ❷200G ❸200G ❹200G ❺200G ❻守りの種 ❼200G ❽吹雪の護符 ❾200G ❿草餅 Bバードビューアイコン

出現する敵

陸ナマコ　スィートアゲハ　アリゲーター

出現する敵は基本的には未開の森と同じだが、一部にアリゲーターのたむろす場所が。コイツはフィールド上でワープして突然出現するので注意が必要。物理攻撃も効きづらいぞ。

新たなパーティーメンバー ミルダ～恐いものなしのパワーファイター～

禍いの塔でジャスティン達に加わるミルダは、塔からはるか南のレーヌ出身の女性。とにかく力、体力にずばぬけていて、技もキックやパンチを駆使した武闘系のものが多い。ただ、多少素早さに劣るという弱点があるので、それを補う装備を揃えよう。他のキャラと素早さの差が開きすぎていると戦闘中なかなかターンが回ってこないので、せっかく強力な攻撃力がもったいない。ちなみに魔法に関してはからきしダメだ。

ミルダ乱舞

キックやパンチを組み合わせた強力なコンビネーション攻撃。敵一体に有効。

ドロップキック

敵一体に対する超強力なキック攻撃。見るからに強そうだけど、ちょっとこわい!?

大陸割り

石の森2 → 禍いの塔・軍の施設 → 禍いの塔・1階 → 禍いの塔・2階 → 禍いの塔・3階 → カフーの里

禍いの塔

またも行く手にガーライル軍が立ちはだかることに。カフーの石化には軍の策略が関係あるのか!?

石の森で塔の破壊を誓ったジャスティン達は、早速塔を目指すことに。しかし着いてみれば、なんとこの塔はガーライル軍の施設。一体ヤツらの目的は何なのか……。不審に思いつつも乗り込むジャスティン達だが、どうも様子がおかしい。すでに塔の入り口付近が何者かに荒らされているのだ。

あれは・・・・
軍の建物じゃないか!!

旧大陸からはるか離れたこんな奥地にまで、ガーライル軍の施設があろうとは。

ミルダが仲間に

塔の入り口では、頭に血の昇ったミルダと出会い戦闘になってしまう。しかし彼女の目的も塔の破壊。戦闘の後仲間となるのだった。

恐いですぅ〜

ウホッ! ウホッ!
ウガ〜〜〜〜アッ!!

カフーとミルダの故郷レーヌは仲が悪く、まずラップが一撃食らう。

出現する敵

エリート将校はミラクル&ウルトラドリンクを落とす。ボス戦後は戦えないので、アイテムを稼ぐなら先に倒しまくれ。

エリート将校

特殊な仕掛けの部屋もあるゾ

塔の構造自体はシンプルだが、通れないドア、仕掛けなどのおかげでかなり迂回を余儀なくされる。1階にはレーザーに触れるとダメージを受ける部屋、また2階にはレッドゾーンに触れると敵が出現する部屋が存在する。

禍いの塔・軍の施設

↑1Fへ　↑入口

入手アイテム ❶210G ❷210G ❸レスキューセット ❹210G ❺210G ❻走りの種 ㋐軍の倉庫(中に210G、セーブポイント、預り所) ㋑軍の倉庫(中に信頼のきずな)

禍いの塔・2F

↑3Fへ　↓1Fへ　➡1Fより

入手アイテム ❶210G ❷ホームランハンマー ❸210G 🅰アクションアイコン

禍いの塔・1F

2Fより↑　2Fへ➡　↑2Fへ　↑軍の施設より

入手アイテム ❶210G ❷630G ❸210G ❹走りの種 ❺ワクチン ❻210G 🅰アクションアイコン 🅂セーブポイント

禍いの塔・3F

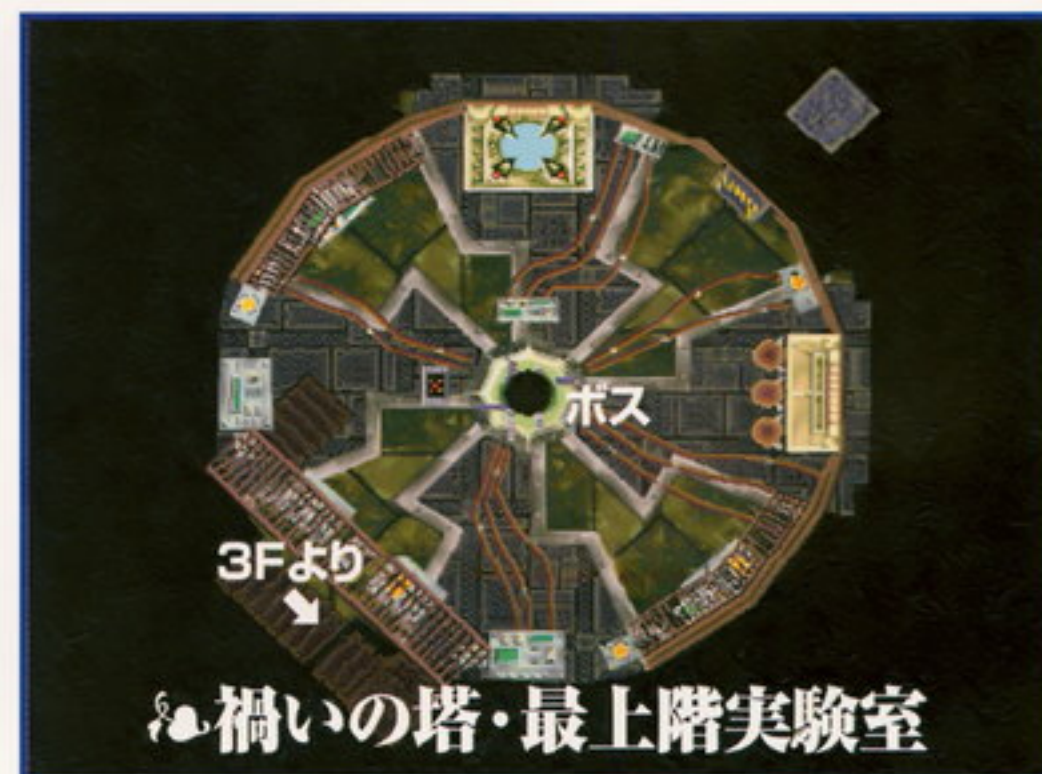
スイッチと連動する3Fのトビラ

この塔の鍵のかかった扉は、アクションアイコン、ボタンなどで開くことができる。特に3階では、スイッチのオン、オフを切り替えてドアを開け閉めしないと先へは進めないぞ。ちなみにマップの①のスイッチをオフにするとドアお、ドアかが開き、ドアくが閉じる。また②をオフにすればドアう、ドアえが開き、ドアきが閉じるぞ。

3階の小部屋には貴重なアイテムもあるぞ。全部ゲットしていこう。

入手アイテム

- ❶210G
- ❷ワクチン
- ❸210G
- ❹210G
- ❺210G
- ❻プラグスーツ
- ❼210G
- Sセーブポイント
- ※1、※2スイッチ

禍いの塔・最上階実験室

かなり強敵 ガイアバトラー

塔の最上階実験室までたどり着いたジャスティン達は、そこで奇怪な生き物・ガイアが育成されているのを目撃する。そして、育成を担当していた中尉3人娘達の会話から、村を石化させたのはこの生物だったことを知るのだ。激怒したジャスティンはガイアを抹殺しようとするが、結局戦闘になってしまう。HPも高く、強力な全体攻撃をかけてくるガイアバトラーはかなり難敵。回復を繰り返し、粘り強くHPを削っていくしか良策はなさそうだ。

ガイアにつながっていた機械を壊したとたんにガイアの暴走(?)が。その正体は一体?

とにかく強力な全体攻撃が多い。回避も一苦労!?

長期戦だと毒のステータス異常もかなり負担に。

やっと塔は破壊! しかし…

ガイアバトラーを倒し勇んで村に帰った一行を待ち受けていたのは、なんとリーンが指揮するガーライル軍の夜襲。その狙いはジャスティン達が塔から持ち帰ったガイアの芽らしい。フィーナは実の姉の非情な行動に当惑するが、リーンはそんなフィーナに自分の真の姿を見せるのだった。

出現する敵

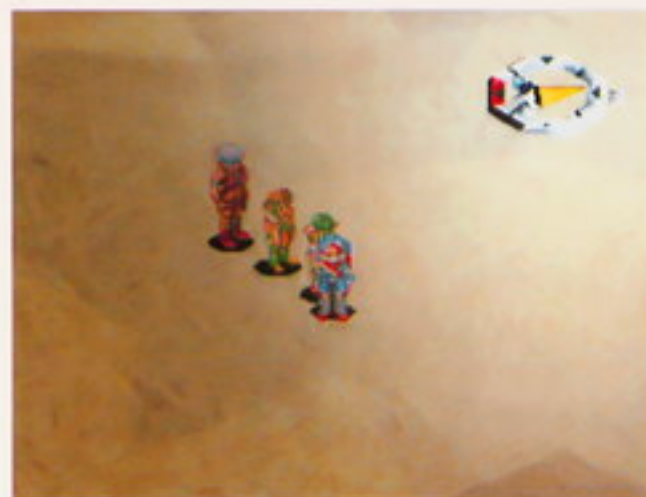
ブラックベレー

突然再生したガイアバトラーを抑えるため、リーンは光翼人と化す。彼女が軍に関わる理由はこれなのか!?

ジール砂漠

行けども行けども視界に入るのはサボテンと渇いた砂ばかり。灼熱の砂漠を抜けジールパドンへ。

カフーを出発してミルダの故郷レーヌを目指すのに、必ず越えなければならないジール砂漠。

ここで気を付けなければならないのは、自分がマップのどこにいるかを見失ってしまうこと。砂の他にはサボテンと岩くらいしか見あたらないため、自分の位置を把握しにくいのだ。複雑な迷路にはなっていないので砂漠を抜けること自体は簡単なのだが、アイテムを取り逃しやすいぞ。

砂漠には北／南ともにスペシャルステージへの入り口が存在する。寄り道する？

この先の穴ぐらは
オレたちが『戦士の墓場』と
呼んでいるところでな

この場所がマップのどこにあたるかわかる？ わかんないよねぇ。

陽気なサボテンマンが輪になって踊る。その内側にはアイテムが!!

ジール砂漠・北

←戦士の墓場へ

↓ジール砂漠・南へ

入手アイテム ❶220G ❷サボテンのトゲ ❸ヨミの復活薬 ❹ヨミの復活薬 ❺サボテンアーマー ❻220G ❼220G ❽660G ❾220G ❿エナジーリング Ⓢセーブポイント

出現する敵

ジール砂漠に出現するモンスターはどれも手強い。特にくせ者となるのがサボテンマンの混乱攻撃“地獄節”とジールサソリ、シザースロックなど甲虫系が持つ高い防御力である。ジール砂漠には北、南ともにセーブポイントが存在するので、MP／SPを回復しつつ吹雪系の魔法や技で一網打尽にしてやろう。

ここの敵には吹雪系魔法がよく効く。逆に炎系は……。

サボテンマン

ジールサソリ

サンドワーム

シザースロック

ジール砂漠・南

↑ジール砂漠・北へ

段差

段差

←夢幻の城へ

段差

出口

入手アイテム ❶660G ❷220G ❸アンクレット ❹ギールソード ❺220G ❻220G ❼守りの種 ❽220G Ⓢセーブポイント Ⓑバードビューアイコン

ジールパドン

3つの人種が住み、活気のある街ジールパドン。しかし彼らの仲はあまり良くないみたい……。

活気あふれる人種のるつぼ!?

ジール砂漠を越え、ジールパドンに到着したジャスティン達を出迎えたのは、あのニューパームの街に勝るとも劣らぬ活気の街並み。露天商の声が通りに響き、モゲ族の新聞屋が最新ニュースを伝えてくれる。ところが道行く人々の声に耳を傾けると同じジールパドンに住む別種族への悪口ばかり。そう、この街はモゲ族、アルカダ族、ラフェーヌ族の3種族が住む人“人種のるつぼ”なのだ。

これまでいろんな街で問題を解決してきたジャスティンたちだったが、3つの人種が住んでいるような街は初めて。どうにかしてやりたいんだが、これはかりはねぇ……。この街の先住民族モゲ族に期待、ってとこかな。

現時点では、レーヌへの中継点に過ぎないこの街。宿泊と買い物くらいしかやることはない。ただし、ここの物価は高い。これまでとは値段が1ケタ違うぞ。ここで金を使うなら、サバナ原野の隠しショップで使う方が良いかも。

アルカダ族とラフェーヌ族はお互いのことを嫌い、小競り合いもしばしば。

活気にあふれるジールパドンの街。エレンシア大陸のニューパームを思い出す。

モゲ、アルカダ、ラフェーヌの3種族が同じ場所に住んでいるという、この世界では珍しい街。

モゲ族は街中に土手を築き、その内側に住んでいる。やっぱりコイツらウサギなんじゃ……?

雑貨屋販売商品リスト

商品	価格
アサシンダガー	20000G
ギールソード	8600G
聖剣ロレンツォ	40000G
ラシークハンマー	17500G
破魔の弓矢	12000G
ファイヤーダーツ	9800G
ディスカス	22000G
オーラアーマー	20000G
月影の盾	5700G
羽根付きターバン	2000G
神秘の仮面	4000G
クイーンヒール	5000G
ヘヴィブーツ	2000G
スカラベ	9000G
タイタンリング	2000G
タリスマン	30000G
混乱のリュート	400G
テクテク草	150G
ヨミの復活薬	3000G
魔法のランプ	7500G
真紅の秘薬	1500G
紺碧の秘薬	5000G
黄金の秘薬	3000G

マップ地名

❶モゲ族民家1 ❷ホテルアルカダ ❸占い師オルバのテント ❹雑貨屋 ❺オアシス商店 ❻モゲ族・長老の家 ❼モゲ族民家2 ❽民家1 ❾民家2 ❿アルカダスパイス ⓫アパート ⓬ラフェーヌ・カフェ

サバナ原野

ジールパドンを出発したら、レーヌの村もあとわずか。ここでちょっと寄り道するのも楽しいぞ。

マップ上を走り回るバタバタ鳥。後ろから突っ込まれないように。

サバナ原野・西のマップは先程通過したばかりのジール砂漠と同じ特徴を持っている。複雑な迷路になってはいないのだが、自分の位置をきちんと把握していないとアイテムを取り逃してしまうのだ。また、こちらの位置とはほぼ無関係に原野を走り回るバタバタ鳥にも注意。少しでも気を抜くと後ろから突っ込まれて不意打ちを食らってしまうぞ。自ら突っ込んで、あらかじめ倒しておくとよい。

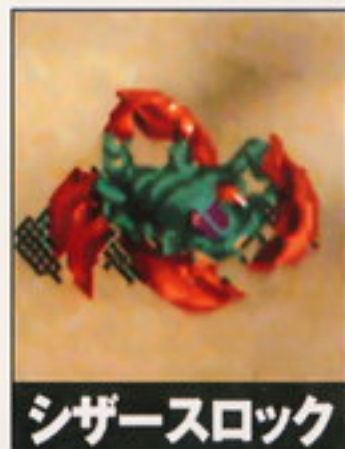
ちなみにサバナ原野・東はレーヌに行くだけなら行く必要はない。

より道するつもりじゃないなら
少し　もどって
南に進んだほうがいいね

サバナ原野・東へちょっと寄り道。凄い道具が入手できるぞ!!

出現する敵

げんわく蝶

ジールサソリ

シザースロック

バタバタ鳥

サバナ原野・西

入口
サバナ原野・東へ➡
レーヌへ

入手アイテム ❶220G ❷マナエッグ ❸220G ❹紺碧の秘薬 ❺220G ❻220G ❼220G ❽220G ❾220G ❿220G ⓫秘技の種 Ⓑバードビューアイコン

サバナ原野・東

⬅サバナ原野・西へ
出口

入手アイテム ❶220G ❷220G ❸220G ❹ノロノロ草 ❺220G ❻220G ❼全能の種 ❽660G ❾220G ❿秘技の種 ⓫マナエッグ Ⓑバードビューアイコン

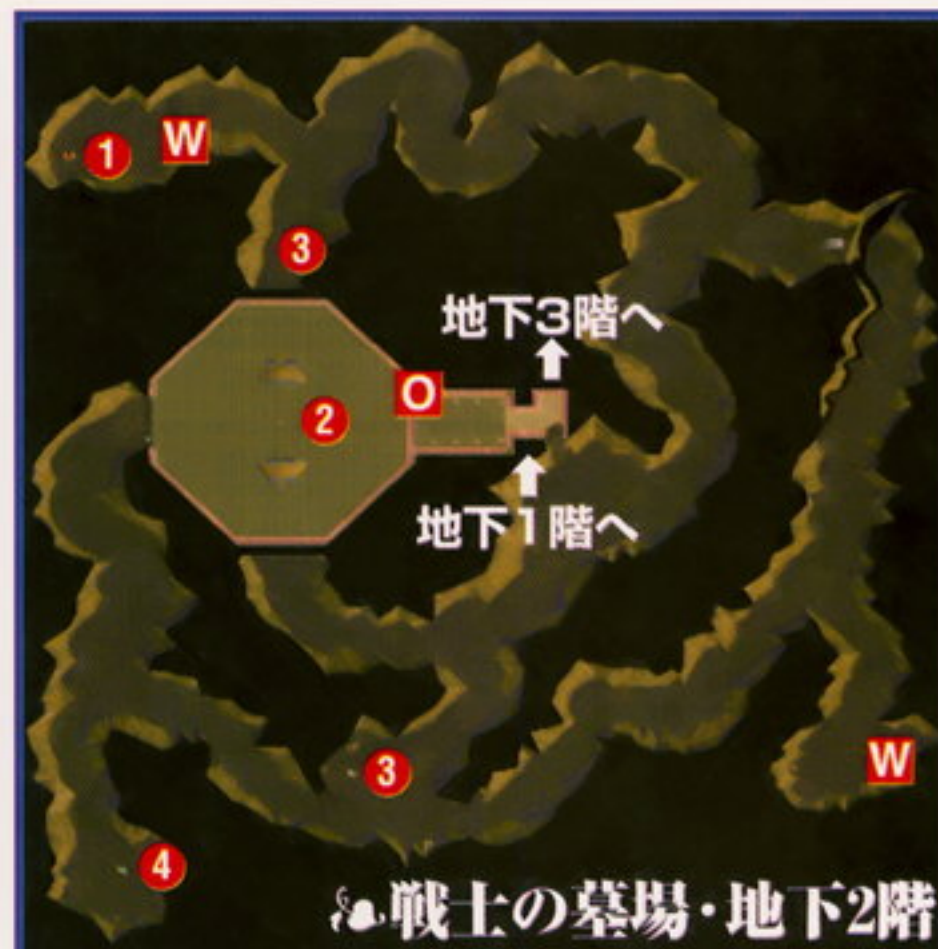
ナゾの遺跡の正体は?

レーヌを目指すだけなら、単なる寄り道となってしまうサバナ原野・東。しかし、マップの左下にあるナゾの建物に注意して欲しい。この建物は転送の部屋と呼ばれ、ある秘密の場所へと人を転送してしまう魔法陣が存在する場所なのだ。魔法陣の先は次号での紹介となるが、魔法陣の隣にある無人ショップの商品は本ッ当に凄いぞ!!

この横穴の中を手探りで進め。見えないけど、アイテムも拾えるぞ。

この魔法陣の行く先は次号を待て！　それよりこのショップが凄いんだってば！

スペシャルステージ 戦士の墓場

ストーリーの展開にはまったく関係ないが、奥地には優秀なアイテムがごろごろ眠っているぞ。

ここ戦士の墓場へは、ジール砂漠・北にある入り口から入ることができるぞ。気合いを入れて激戦を戦い抜け。

こまめに回復しつつ奥地を目指せ!

ここに現れる敵は、最初にジール砂漠へ到達したレベルのジャスティン達には若干荷が重いかもしれない。強力な魔法を惜しまず使って、少しずつ奥地へと進んでいこう。1階にあるセーブポイントへ戻る手間をケチってはいけないぞ。

バリバリ魔法を使って強敵を倒せ。なくなったMPは1階で回復だ。

出現する敵

ウィルオーウィスプ
サンドマン
炎の番犬
オオカミ戦士
時空ヨロイ
鋼鉄巨人

拳王には短期決戦を挑め!

地下4階・東で獲物を待つこのダンジョンのボス拳王。HPと攻撃力が高く、自然回復能力まで備えているコイツを倒すには、パーティ全員の最強の技を一気にぶつけていく短期決戦が望ましい。ディガンやワオでパラメータを上げていくのも有効に思えるが、拳王の"ヴァニッシュ"という技でが無効化されてしまうのである。運が良ければ、倒したときに会心玉が入手できるぞ。

すべてのパラメータ上昇を無効化してしまう技"ヴァニッシュ"。

戦士の墓場・地下1階

入手アイテム ❶690G ❷ヘヴィシールド ❸230G ❹230G ❺音速のクルミ

戦士の墓場・地下2階

入手アイテム ❶690G ❷耐火マント ❸230G ❹230G Ⓦウィルオーウィスプに囲まれる Ⓞ開く壁

戦士の墓場・地下3階

入手アイテム ❶高価な宝石 ❷230G

戦士の墓場・地下4階・西

入手アイテム ❶230G ❷戦士の鍵 Ⓔ近づくと消える壁 Ⓕ戦士の鍵で開く扉

戦士の墓場・地下4階・東

入手アイテム ❶戦士の魂 ❷戦士の魂 ❸エナジーチャーム ❹いにしえのメダル ❺全能果実 ❻戦士の魂 ❼戦士の魂 ❽神速の小太刀 Ⓔ近づくと消える壁

戦士の墓場・地下5階へ

入手アイテム ❶全能の種 ❷アイスブレード ❸武神の守り Ⓔ近づくと消える壁

スペシャルステージ 夢幻の城

ボス以外はかなり楽に倒せるスペシャルステージ。まったく無理をせずに優秀な武器が入手できるぞ。

この夢幻の城は奥地への道を少しずつ切り開いていく普通のダンジョンと違い、いくつかある部屋がすべて出入り口でもある大広間と直結しているという変わった作りをしている。1部屋探索して大広間で回復、また1部屋探索して大広間で……、ということができるのだ。レベルの低いパーティーでも強力なアイテムが取れる、うれしいダンジョンと言える。

不気味な雰囲気の城内。アイテムだけ取って逃げる？

出現する敵

オオマユガ
プテラノボーン
ピンクメイジ
ゾンビ
サラマダイル

城内で注意したいのはサラマダイルの高い防御能力。炎系の魔法さえも通用しないぞ。

ボス 城主の霊との総力戦

強力な魔法を連発する城主の霊と戦うときは、敵の行動回数をなるべく減らすため、こちらの行動中に敵のIPゲージが進まない魔法や技で戦っていく。特にその場で発動し、攻撃力も高い天空剣は重宝するぞ。

怪光線に狙われているを察知したら、後ろに回り込むと被害は最小限に。

無限の城・大広間

入手アイテム ❶血塗られたナイフ ❷240G ❸240G Ⓢセーブポイント

無限の城・地下墓地

入手アイテム ❶240G ❷ガントレット ❸ダークアーマー Ⓜ近づくと墓の下からゾンビ出現 Ⓣ壁から針が飛び出すトラップ

無限の城・食堂

入手アイテム ❶マナエッグ ❷240G ❸240G

無限の城・騎士の部屋

入手アイテム ❶240G

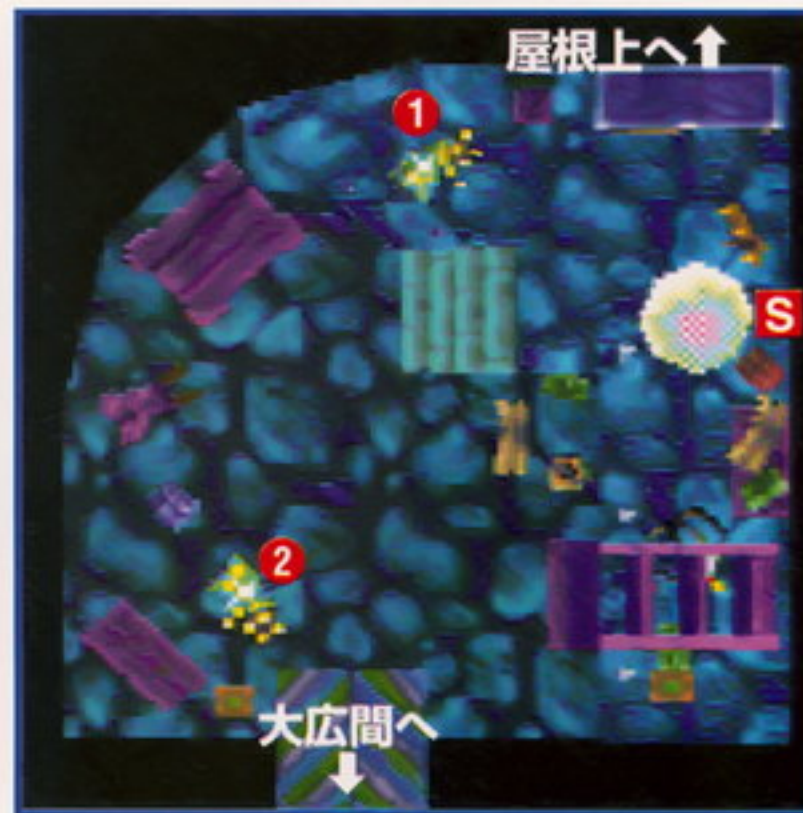
無限の城・書庫

入手アイテム ❶デスマスク

無限の城・小部屋

入手アイテム ❶240G ❷240G

無限の城・執務室

入手アイテム ❶240G ❷240G Ⓢセーブポイント

ここまでに登場する
敵データ一覧表

CD2枚目に入り敵の様相もまた一変した。今まで見てきた通り、その地域の風土に似合った敵なので、今回は熱帯地域風の敵が多く出現することになる。なお、スペシャルステージの敵に関しては次号お届けする予定だ。

通常モンスター系

出てくるモンスターは熱帯地方特有の派手な色彩のものが多い。もちろん攻撃力や特殊攻撃のレベルも相応に高くなっている。新しい仲間も増えたことだし、戦い方にもバリエーションを持たせたいものだ。

陸ナマコ
最大HP:220
得られる経験値:65
所持金:41G
出現する場所:未開の森・石の森
特殊攻撃:丸まりガス
その他:防御で丸まっていると、攻撃を受け付けなくなる。たまに毒消し草を落とす。

スイートアゲハ
最大HP:160
得られる経験値:60
所持金:51G
出現する場所:未開の森・石の森
特殊攻撃:音波はばたき
その他:特殊攻撃の音波はばたきを受けると混乱する。たまにアゲハ帽子を落とす。

大芋虫
最大HP:300
得られる経験値:60
所持金:59G
出現する場所:未開の森
特殊攻撃:デイジーガス
　ケロマム
その他:特殊攻撃のデイジーガスで小ダメージを受ける。

カメレオン
最大HP:210
得られる経験値:60
所持金:600G
出現する場所:未開の森
特殊攻撃:テイルアタック
その他:所持金がザコにしては異常に多いので、見つけたら必ず倒したい。

アリゲーター
最大HP:245
得られる経験値:300
所持金:60
出現する場所:石の森
特殊攻撃:パラテイル
その他:特殊攻撃のパラテイルを食らうとマヒする。物理攻撃がやや効きづらい。

エリート将校
最大HP:200
得られる経験値:80
所持金:81G
出現する場所:禍いの塔
特殊攻撃:バーストショット・
　溜め切り・波動烈波
その他:たまにウルトラドリンク、ミラクルドリンクを落とす。

ブラックベレー
最大HP:265
得られる経験値:85
所持金:100G
出現する場所:カフーの里
特殊攻撃:溜め切り
　バーストショット
その他:バーストショットはショックウェーブに似た範囲魔法。

サボテンマン
最大HP:297
得られる経験値:70
所持金:87G
出現する場所:ジール砂漠
特殊攻撃:地獄節
　トゲ飛ばし
その他:たまにサボテンヘルムを落とす。

サンドワーム
最大HP:195
得られる経験値:60
所持金:52G
出現する場所:ジール砂漠
特殊攻撃:かちあげ
　ボズ
　デフロス
　グラギン

ジールサソリ
最大HP:248
得られる経験値:58
所持金:30G
出現する場所:ジール砂漠・サバナ原野
特殊攻撃:毒針・テクテク針
その他:キュールを覚えていないとちょっとツラい。

シザースロック
最大HP:289
得られる経験値:65
所持金:76G
出現する場所:ジール砂漠・サバナ原野
特殊攻撃:テクテク針
　かみくだき
その他:ジールサソリの強化版

げんわく蝶
最大HP:180
得られる経験値:56
所持金:58G
出現する場所:サバナ原野
特殊攻撃:毒りんぷん
その他:毒りんぷんは範囲攻撃で、毒攻撃を行う。

バタバタ鳥
最大HP:255
得られる経験値:70
所持金:78G
出現する場所:サバナ原野
特殊攻撃:後ろ蹴り
　卵ぶつけ
その他:特殊攻撃の後ろ蹴りは攻撃力が高いので要注意。

ボス敵PICK UP

今回は通過ダンジョン的な場所が多いため、ボス敵の数は少なめだ。しかし、ボス敵はザコと違って一気にお金や経験値を稼ぐいいチャンス。HPや特殊攻撃の多さには驚かされるが、攻撃法を見切ってなるべく効率よく倒したい。できれば特殊攻撃をクリティカルで押さえる人と攻撃する人、そして回復係を大まかに決めておくのが良いだろう。

トレント
最大HP:[腕]1366
　[花]1385
　[トレント]2249
取得経験値:[腕]1000
　[花]1000
　[トレント]2000
所持金:[腕]1800G
　[花]1800G
　[トレント]2900G
出現する場所:未開の森
特殊攻撃:[花]フラワービーム
　[トレント]眠りガス
その他:フラワービームは外れることも多い。

ミルダ
最大HP:2800
得られる経験値:2300
所持金:0G
出現する場所:禍いの塔
特殊攻撃:ミルダ乱舞
　ドロップキック
その他:禍の塔で出会う彼女は、のちに仲間になる。戦闘時、どちらの特殊攻撃も攻撃力がかなり高いので注意が必要だ。

ガイアバトラー
最大HP:[本体]2473
　[右手]1708
　[左手]1972
取得経験値:[本体]3100
　[右手]1300
　[左手]1300
所持金:[本体]3900G
　[右手]1950G
　[左手]1950G
出現する場所:禍いの塔
特殊攻撃:[本体]毒ガス・
　ライトニング
　[右手]レイスプレッド
　[左手]コンビネーション

中盤までのアイテム完全紹介!

アイテム一覧表

新大陸エレンシアでの冒険も終わり、手に入れたアイテムの数もかなりのものになってきたことだろう。これらアイテムのさまざまな効果を把握していれば今後の冒険も楽勝だぞ!!

武器　特定の敵に効果が高い武器を有効に使おう!

アイテム名	攻撃力	備考
アイスブレード	+40	吹雪属性を持ち、炎属性の敵などに対して絶大な威力を見せる。道具として使うとコルデの効果。
アサシンダガー	+50	ボス敵以外の敵を一撃で倒す即死効果を持つ。即死の発生頻度もなかなか。
いかずちの剣	+50	稲妻属性を持つ。道具として使うとライガの効果。
いましめのムチ	+56	敵の動きをしばらくの間止めてしまうことがある。
カフー手裏剣	+26	ラップの住むカフーの里で作られた手裏剣。カフー鉄と呼ばれる金属でできている。
ギールソード	+38	この剣で倒された敵はアイテムを落としやすい。
香木の根っこ	+33	香木の足下を支える丈夫な根っこ。戦闘中に使うと魔封じを解く効果がある。
サボテンのトゲ	+38	とがっていて刺さると痛いサボテンのトゲ。後半の武器にしては少し弱いかも。
シャドーソード	+34	少し重いため移動力が−15される。あまり発生頻度は高くないが即死効果も持っている。
神速の小太刀	+60	並みの大刀よりもはるかに鋭い斬れ味を持つ小太刀。道具として使うとランナの効果もある。武器タイプはナイフ。
聖剣ロレンツォ	+49	攻撃することで敵の防御レベルを下げるときがある。
大蛇のムチ	+33	攻撃した敵に毒を与えることができる。
血塗られたナイフ	+55	人間系の敵に対して威力を発揮する不気味なナイフ。
ディスカス	+53	円盤状の跳び道具。昆虫系の敵に対しての効果が高い。
ナマズのヒゲ	+43	水属性を持ったムチ。その名の通りナマズのヒゲで作られているらしい。
破壊のオノ	+35	道具として使うとズンガの効果が得られる斧。
破魔の弓矢	+45	幽霊系の敵に対してよく効く弓矢。使いどころはあまり多くない。
ピヨリンナイフ	+33	敵をしばらくの間しびれさせるマヒ効果を持っている。
ファイヤーダーツ	+41	炎属性の力を持った跳び道具。寒い地域に生息するモンスターに効果的。
ブーメラン	+33	カフー人が狩りに使うブーメラン。行きと帰りの2回攻撃、なんてことはない普通の跳び道具。
ホームランハンマー	+36	敵を遠くまで弾き飛ばす。攻撃されそうな仲間の救出には役立つが、他に利点がない。
ラシークハンマー	+50	非常に巨大なハンマー。見た目通りに攻撃力も高い。

防具　魔鏡の盾は値段の割にはイマイチ……。

アイテム名	防御力	備考
アゲハ帽子	+12	混乱耐性レベルが+3される。入手しやすい割には効果も高い。
ウィングブーツ	+7	羽根が付いていてカッコイイ。移動力が+50されるあたり、ただの羽根飾りじゃないのかな?
オーラアーマー	+35	技威力レベルが+1される。防御力も高いが価格も高い。
カメレオンアーマー	+18	敵に攻撃されたとき、たまにワープで回避する。防御力は少し頼りないが。
ガントレット	+20	装備すると攻撃力も+10される騎士のコテ。超オススメの防具だぞ。
クイーンヒール	+0	防御力はないが、攻撃したときに技を封じる効果がある。
くさりかたびら	+19	カフーの戦闘服。忍者系には似合いの防具。
サボテンアーマー	+21	技封じ耐性レベルが+3される。サボテンマンを倒すだけで拾える割には上等な防具。
忍びの服	+10	少しだけゴワゴワしているが、その生地はすこぶる丈夫。
忍びのわらじ	+5	防御力はそんなに高くはないが移動力が+20される。
神秘の仮面	+17	装備しているとIPが減りにくくなる仮面。1人に1つ買ってやろう!?
戦いのビキニ	+10	動きやすく攻撃力が+4される。露出度が高く、色っぽい。
ダークアーマー	+22	ダメージを受けたときにSPをたくさん回復する。
月影の盾	+21	吹雪の耐性レベルが+2される盾。雪山登山の必需品!?
デスマスク	+26	防御力は高いが、装備しているとIPが減りやすくなってしまう。
鉄のバンダナ	+8	ミルダが夫のダーリンから贈られた思い出の品。ミルダのお気に入りだ。
羽根付きターバン	+13	きれいな羽が付いているターバン。現在の仲間は誰も装備できないようだが一体誰が装備するのか?
パワーシールド	+10	防御力が高いだけでなく、装備者力をみなぎらせる効果も持つ。攻撃力+7。
ビーチサンダル	+0	移動力が+15されるサンダル。ミルダが普段からはいている。
わにがわのコテ	+12	軽くて丈夫なコテ。ワニの皮から作られている。

アクセサリー　スー・ガドインの経験値を有効に使おう。

アイテム名	備考
アンクレット	移動力が+30される。ここまで来て移動力が足りないなんてことはないだろうが。
エナジーリング	攻撃したときにたくさんのSPを回復する。技をよく使うラップなどに持たせるとなお良い。
会心玉	戦闘中、クリティカル攻撃を選択したときの攻撃回数が+1される。
風の護符	風の耐性レベルが+4される。ヒューイ系を使う敵と戦うときに。
黒帯	技威力レベルが+2される。さらなる追加効果があれば絶対に装備しておきたい。
混乱のリュート	敵1体を混乱させる。使い続けているといつか壊れる。
スカラベ	毒・疫病・麻痺の耐性レベルが+4される。かなり嫌なバッドステータスだけに助かるアクセサリ。
耐火マント	炎の耐性レベルが+2されるマント。格安でお求め安くなってます!?
タイタンリング	攻撃力が+5される指輪。不思議な模様が刻まれている。
タマムシの守り	防御力が+10される、七色に輝くお守り。良い防具を買った方がいいかも?
タリスマン	すべての状態以上にかからなくなる、夢のアクセサリ。かなり値は張るのだが。
土の護符	土の耐性レベルが+4される。グラギンなどの効果が軽減するぞ。
ハリケーンベルト	行動力が+50され、嵐のような素早さを手に入れることができる。
秘技の指輪	技威力レベルが+3される。ボス戦前に装備しておくと有効に使えるかも。
武神の守り	技封じ、魔封じにかからなくなる。さらに道具として使うとリフレスの効果がある。
吹雪の護符	吹雪の耐性レベルが+2される。他の効果が何もないのは少しいただけないかも。
炎の護符	炎の耐性レベルが+4される。炎攻撃をしてくる敵は多いので以外と使いやすいかも。
水の護符	水の耐性レベルが+4される。水系の攻撃をしてくる敵ほ今後どれだけ出てくるのだろうか?

通常アイテム　連続玉は一生使える優秀な品だぞ。

アイテム名	備考
エナジーチャーム	なんと技を使ったときのSP消費量が半分になってしまう超優秀な品。
黄金の秘薬	味方全員のSPを30回復する。簡単に使うのはもったいないぞ。
音速のクルミ	味方1人の行動力レベルが+2される。飛び道具を装備できないキャラに使ってやろう。
奇跡の天秤	これを持っているだけで、戦闘で入手できるお金が2倍になる。
草餅	味方1人のHPを80回復する。つぶあん入りでおいしい。
グラギンの書	一定範囲内の敵に攻撃力70の攻撃。攻撃属性は土。
高価な宝石	ショップで高く売れる宝石。使ってもなんの効果もないぞ。
シャキアの巻き物	敵1体に攻撃力120の吹雪攻撃。……でももう覚えてるよね、シャキアなんて。
全能果実	力、体力、素早さ、走力のパラメーターを各+3する。
テクテク草	敵全体の移動力レベルを−3する。敵"全体"ってことで、かなり有利に戦いを進められるぞ。
トルテの草笛	味方全員を一度に睡眠から醒ます。これのおかげで全滅を免れる、なんてこともあるかも。
走りの種	走力が+1される種。味はかなりすっぱく、食べやすいとは言えない。
ハチミツ	味方1人のHPを100回復する、新鮮で甘~いハチミツ。
光の円すい	味方1人が受けるダメージを一定時間、無効化する。買い込んどく。
ヒューイの巻き物	一定範囲内の敵に攻撃力50の風攻撃。なぜここまで威力の弱いものが中盤で出てくるのか?
ライガの巻き物	一定範囲内の敵に攻撃力180の稲妻攻撃。かなり強力。
雷神の怒り	敵全員に攻撃力120の攻撃をする。その名の通り攻撃属性は稲妻。

イベントアイテム　これらを取るのに一体どれだけの苦労が……。

アイテム名	備考
戦士のカギ	戦士の墓場・地下4階西の扉を開くために使う。
戦士の魂	「戦士の墓場で使う宝石」なんて書いてあるケド、実は何の使い道もない。
ガイアの芽	謎の怪物"ガイア"の芽。かなり危険な代物らしいが……。

ファンページ発足につきお便り募集のお知らせ

本誌では皆様からのお便りを募集しています。プレイした感想やお気に入りのイラストなど、「グランディア」に関するお便りならなんでもOK! どしどし応募してね。
宛先:〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部 「グランディア」係まで。

SEGA SATURN PRESS!

GCENTURY S

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のセガサターンソフトを大紹介! 今回は、お正月を挟んだため、ちょっと少なめ。

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前のセガサターンタイトルを様々な角度から紹介していくコーナーです。

NEW

ファインドラブ2 〜The Simulation Game〜

●ダイキ●今夏発売予定●価格未定●恋愛シミュレーション●18歳以上推奨

完成度 30%

美少女キャラが目白押しの「ファインドラブ」が今度はシミュレーションゲームで登場するぞ。

「全国制服美少女グランプリ」のキャラと、今度はラブストーリーを……

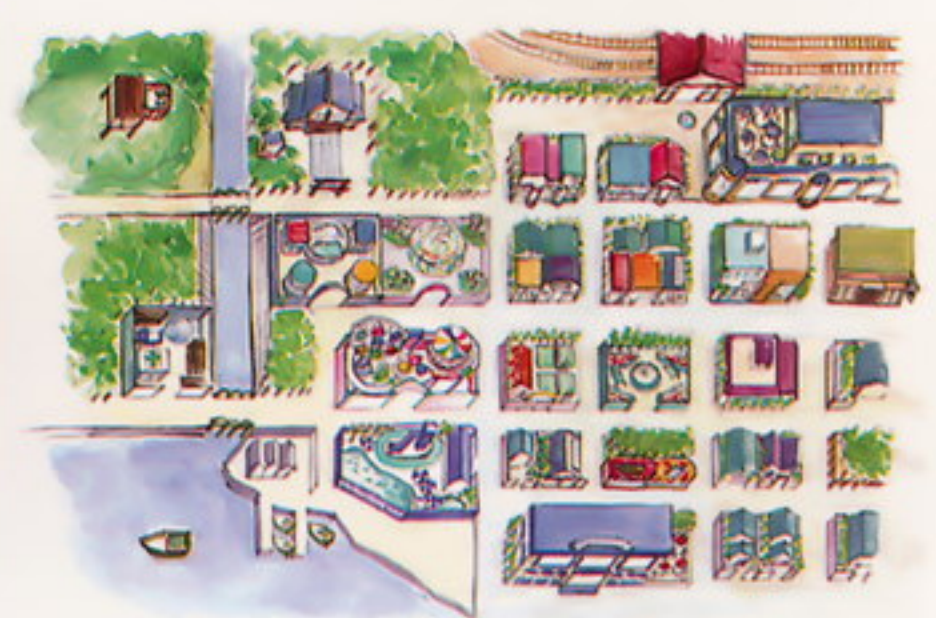
パソコンで発売され、話題を呼んだ美少女グラフィックソフト「全国制服美少女グランプリ」。そして、ミニゲーム十アドベンチャーで、女の子の素敵なグラフィックを見ることができた「ファインドラブ」が、今度は恋愛シミュレーションで登場するぞ。シリーズに登場したキャラクター総勢35人の中から人気投票で厳選された10人を相手に、甘く切ない恋物語を堪能できちゃうのだ。もちろんキャラはしゃべりまくり、イベントも盛りだくさんだぞ！

シリーズの全35人の中から、選りすぐりのキャラ10人が登場するぞ。

もちろん、舞台は学校生活。制服姿もリアルに感じられるね。

ふとした日常から生まれる恋物語

主人公は「ロックミュージシャン」を目指す高校3年生。彩香市という街を舞台に、高校生活最後の夏休みの中でストーリーは展開する。午前・午後・夜の時間帯を生活しながら、女の子とコミュニケーションを取り、自分の目標である「ミュージシャン」を目指して練習するのが主な行動。基本的に移動と会話が中心なので、ゲームもスムーズに進められるのだ。

街の中を自由に移動。時間帯や場所によって、彼女たちとさまざまなシチュエーションで出会えるのだ。

彼女たちの心を優しく包めば……

主人公を初めとする高校3年生は、夏休み中に進路を決めなくてはならない。そんなシチュエーションの中、出会う女の子は自分の夢や進路への自信を喪失ぎみ。彼女たちの心を励まし、勇気づけてあげれば、あの子と急接近できるかも!? 自らも夢であるミュージシャンを目指して練習あるのみ。目標に向かって努力するキミをみて、彼女たちのハートも……。

杏子ちゃん、
公園にでも行かない？

ストーリーの展開によっては、写真を撮ってコンテストに応募、なんてイベントもあったりする。

「あ、ごめーん」

コミュニケーションは、会話が中心。女の子の表情をうかがいながら、うまく会話を展開しよう。

イベントで燃え！

彼女たちの笑顔をいつまでも

彼女たちとうまくコミュニケーションを取っていけば、打ち解けてデートすることができるようになる。そこでは、さまざまなイベントやミニゲームが用意されており、その結果や進行によって、シナリオが変化していく。中には、彼女たちのコスチュームを選んであげるなんてものもあり、クリア後には登場したコスチュームを着せ替えできるモードも用意されているぞ。

他にもミニゲームやクリア後のお楽しみも♥

※画面は開発中のものです。

NEW

ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～

●データム・ポリスター●今春発売予定●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●全年齢推奨

完成度 30%

女子高校生と同居できるなんてうれしすぎ。そんな体験のできる「ルームメイト」の完結編登場。

また逢えたましたね……これからもお世話になります。

おなじみ、女子高生の井上涼子ちゃんと同居生活が体験できる「ルームメイト」の完結編がついに発売される。今回の涼子ちゃんは大学受験を控え、精神的にも不安定な状態。キミは彼女の支えになれるかな？

アメリカから帰国した彼女を待っていたのは、大学受験だった。必死に勉強している彼女を応援しよう。

彼女と街へ

今回は、デート以外の日常的な外出ができるのだ。涼子ちゃんを誘って、公園やアンティークショップなどに出かけよう。もちろん、断られることもあるけどね。

移動は、この「街」マップで。どんなところに行けるのかな。

PHSで心をつなぐ

いまや女子高生の間では常識となったPHS。主人公も涼子ちゃんも持っていて、彼女からPメールが届くこともあるのだ。「ダイスキ♡」なんて送ってくるかも？

電話で話すよりも、Pメールって雰囲気がでていいね。

ふれあいを大切に

女子高生の涼子ちゃんは難しいお年頃。主人公の一言一言に、泣いたり笑ったりするのだ。

あなたは何をお願いしたの？

わたし、井上涼子っていいます。
1979年11月4日生まれのO型で、
身長は158cm、体重は……
恥ずかしいから内緒です。
え？　スリーサイズを教えて？
わたし、ボディラインには
か・な・り自信ありますよ
なんてったって
スポーツ少女ですよ。
B85・W58・H86
どう？　なかなかでしょ。
あ、でももう知ってるんだ
一緒に暮らしてるんですものね。
これからも
よろしくお願いしますね。

受験に、恋に、あなたがいればがんばれる気がする……

ROOMMATE3
～涼子　風の輝く朝に～

くまのぬいぐるみの秘密♡

このくまさんのぬいぐるみにはね、わたしのかわりにあなたにメッセージを伝えてもらうの。
顔を合わせては言えないことも
このくまさんがいれば
素直に話すことができるの。
わたしの気持ち、伝わるかな……

わたしからのプレゼント受け取ってもらえるかな

期間限定テレフォンサービス

クリスマスイヴから約1カ月間、わたしの生の声が聞けるのよ。内容もクリスマスや冬休み、大晦日などのイベントが中心なの。期間は、97年12月24～98年1月31日までで、TEL03-3288-7144に電話してみてね。

トレーディングカードキャンペーン

初回特典としてオリジナルトレカ1枚のおまけ付き。ソフトに付いている応募券を送ると、もれなく別のトレカを1枚プレゼント！
絵柄はソフト同梱が3種類、プレゼント用が3種類。全部そろえてみる？

歴代ガンダムシリーズ39の名場面をここに再現!

対戦も可能なシナリオモード。原作を知らなくてももちろん楽しめるが、当時を知る者同士で遊べばさらに盛り上がること間違いなし。あの感動が君の手で蘇る!

SDガンダム GGENERATION

機動戦士ガンダム

'79年4月～'80年1月放映

- 1 U.C.0079 オデッサ — オデッサ作戦発動
- 2 U.C.0079 ジャブロー — ジャブローの激戦
- 3 U.C.0079 ソロモン — ソロモン攻略戦

開戦当初の劣勢を覆し、地球圏をほぼ制圧した連邦軍は宇宙要塞ソロモン攻略の途についた。対するジオン側は宇宙攻撃軍司令官ドズル・ザビの指揮下、戦力を結集。自らも新型MAビグザムで出撃するのだった。(第35話～36話より)

- 4 U.C.0079 ソロモン — 光る宇宙
- 5 U.C.0079 ア・バオア・クー — 星一号作戦

機動戦士ガンダム0083

STARDUST MEMORY

'91年5月～'92年9月OVAリリース

- 9 U.C.0083 トリトン — ガンダム強奪
- 10 U.C.0083 キンバライト — 熱砂の追撃戦
- 11 U.C.0083 ソロモン — ソロモンの悪夢

盗まれた試作ガンダムGP02A奪回のため出撃するアルビオン。しかし、はや打ち上げの準備は着々と整いつつあった。(第3～4話より)

Turn End
5/8

旧ソロモンで行われる観艦式を妨害すべくGP02Aで現れたガトー。その報を受け、アルビオンはソロモンへと急行した。(第9話より)

- 12 U.C.0083 アイランド・イーズ — スターダストメモリー

機動戦士ガンダム0080

ポケットの中の戦争

'89年3月～'89年8月 OVAリリース

- 6 U.C.0079 オーガスタ — オーガスタ強襲

北極基地において研究が進められていたニュータイプ用試作機NT1。その機動実験が行われるとの情報を聞きつけたジオン軍は特殊部隊サイクロプス隊を派遣。試作機の奪取、もしくは破壊を命じた。(第1話より)

- 7 U.C.0079 サイド6外宇宙 — サイド6突入作戦
- 8 U.C.0079 サイド6コロニー内 — ポケットの中の戦争

機動戦士Zガンダム

'85年3月～'86年2月放映

- 13 U.C.0087 大気圏 — 大気圏突入

今や連邦軍の大半を掌握するティターンズに対し、エゥーゴは彼らの本拠地ジャブロー制圧のため大規模な地球降下作戦を敢行した。だが、そこへ現れたティターンズ艦隊との戦闘が開始された。(第11話より)

- 14 U.C.0087 ジャブロー — ジャブローの風
- 15 U.C.0087 キリマンジャロ — キリマンジャロの嵐
- 16 U.C.0087 フォンブラウン — ムーン・アタック
- 17 U.C.0088 ゼダンの門 — 宇宙の渦

機動戦士ガンダムZZ

'86年3月～'87年1月放映

No.	年代・場所	ステージ
18	U.C.0088 ダカール	ダカール攻防戦
19	U.C.0088 ダブリン	落ちてきた空
20	U.C.0088 ダカール	重力下のプルツー
21	U.C.0089 アクシズ	アクシズの戦闘

ハマーンのコロニー落としに功をあせったグレミーは切り札、強化人間プルツーをもってアーガマ討伐に向かった。(第36話)

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

'88年3月劇場公開

No.	年代・場所	ステージ
22	U.C.0093 5thルナ	逆襲のシャア
23	U.C.0093 ルナツー	謀略のルナツー
24	U.C.0093 アクシズ	アクシズ強奪作戦
25	U.C.0093 アクシズ	最後の闘い

シャア率いるネオ・ジオン軍は投降に偽装した奇襲作戦により連邦のルナツーを叩く一方で、アクシズにも侵攻。今ここに新たな戦端が開かれようとしていた。

COMING SOON SOFT

完成度 **90%**

●バンダイ●2月11日発売
●6,800円●シミュレーション
●1～4人まで対戦プレイあり
●全年齢推奨

メーカーから一言
いろいろな設定で何度でも楽しめるのがこのゲームのいいところですが、簡易生産のおかげで、かなりスムーズに生産を行えるので、ぜひ試してみてください。4軍対戦も苦にならないと思いますよ。
(エレクトロニクス事業部・牛村)

機動戦士ガンダムF91

'91年3月劇場公開

No.	年代・場所	ステージ
26	U.C.0123 フロンティア1	クロスボーン・バンガード強襲
27	U.C.0123 フロンティア1	フロンティア1制圧作戦
28	U.C.0123 フロンティアサイド	鉄仮面の野望

連邦軍の抵抗により地球侵攻を阻まれた鉄仮面は、無差別殺傷兵器バグを戦線に投入。彼の暴走を阻止すべく、F91が最後の戦いを挑む。

機動戦士Vガンダム

'93年4月～'94年3月放映

No.	年代・場所	ステージ
29	U.C.0153 アーティジブラルタル	ジブラルタルの攻防
30	U.C.0153 カイラスギリー	戦略衛星を叩け
31	U.C.0153 タンピコ	巨大ローラー作戦
32	U.C.0153 エンジェル・ハイロウ	天使の輪の上で

停滞する戦況を一変すべく、戦略衛星カイラスギリーを完成させたザンスカール軍。これの攻略に向かうウッソ達だが……。(第20～22話)

機動武闘伝Gガンダム

'94年4月～'95年3月放映

No.	年代・場所	ステージ
33	F.C.0060 新宿	ガンダム相打つ
34	F.C.0060 ギアナ高地	デビルガンダム包囲網突破
35	F.C.0060 ランタオ島	四天王強襲
36	F.C.0060 ネオジャパン	出撃ガンダム連合

ガンダムファイト決勝戦を前にデビルガンダムの襲撃を受けるシャッフルの面々。彼らはこの窮地を脱することはできるのか!?(第21～23話)

新機動戦記ガンダムW

'95年4月～'96年3月放映

No.	年代・場所	ステージ
37	A.C.0195 ニューエドワーズ	流血へのシナリオ
38	A.C.0195 サンクキングダム	サンクキングダム攻防戦
39	A.C.0195 リーブラ	激突する宇宙

宇宙を支配する連合を陰で操るOZ打倒のため送り込まれた5人はOZの要人集結の誤報に惑わされ、逆に利用されてしまう。(第7話より)

全14軍総数198体の生産

連邦軍

所属ユニット一覧

- ガンダム
- RX−79ガンダム
- ガンダムアレックス
- GP01フルバーニアン
- GP03デンドロビウム
- GP03−Sステイメン
- ブルーディスティニー
- νガンダム
- ガンダムF91
- ジム
- ジムⅢ
- ジム・キャノンⅡ
- ジェガン
- ヘビーガン
- ガンキャノン
- ガンキャノンD
- G・ファイター
- G・キャノン
- ガンタンク
- リ・ガズィ
- ボール
- アクアジム
- ガンダイバー
- サラミス
- クラップ
- マゼラン
- ラー・カイラム
- ホワイトベース
- アルビオン
- コロンブス
- ラビアンローズ
- ミディア

ACEで手に入る機体には「ジム・カスタム」等があるが、性能はいまいち。通常のユニットだけで十二分に強い軍。

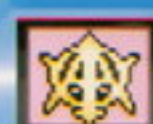
デラーズ・フリート

所属ユニット一覧

- 旧ザク
- ザクⅡ
- ドム
- ザメル
- ゴック
- ズゴック
- ゲルググ
- ガーベラテトラ
- ドラッツェ
- ビグロ
- ヴァル・ヴァロ
- ノイエ・ジール
- ムサイ
- グワジン
- ザンジバル
- パゾク
- ドロス
- ファットアンクル
- ガウ

少佐に昇進でチェンジ可能な「GP02A」が垂涎の逸品。特殊攻撃アトミックバズーカの広効果範囲が魅力的！

ユニット活用 G CENTURY 講座PART2
パイロットをACEに育てて強力な機体を入手せよ！

戦場で一定数生き残ると上がるパイロットレベルが6のACE1にまで成長すると、通常生産できない特別な機体に乗り換えることができる。また、都市占領の功績に応じた階級アップでも機体の交換は可能だ。

いかに安価な機体でも、交換できれば即戦力になる。

ジオン軍

所属ユニット一覧

- 旧ザク
- ザクⅡ
- ゲルググ
- ケンプファー
- ジオング
- イフリート
- ドム
- グフ
- ゾック
- ゴック
- ハイゴック
- アッガイ
- ズゴック
- ザクレロ
- ビグロ
- ビグザム
- エルメス
- グラブロ
- ムサイ
- グワジン
- ザンジバル
- パゾク
- ドロス
- ファットアンクル
- ガウ

「ザクⅡFZ」「ゲルググJ」など、階級ユニットの豊富さに注目。

エゥーゴ

所属ユニット一覧

- ジムⅡ
- ジムⅢ
- ネモ
- 百式
- メタス
- リック・ディアス
- ガンダムMk−Ⅱ
- Zガンダム
- ZZガンダム
- ディジェ
- アクアジム
- ガンダイバー
- サラミス
- ラビアンローズ
- アーガマ
- ガルダ

「ネェル・アーガマ」「フルアーマーZZ」といったACE専用機が超強力。ZZはビームコーティング特性もあり。

アクシズ

所属ユニット一覧

- ザクⅢ
- R・ジャジャ
- リゲルグ
- ズサ
- ドライセン
- キュベレイ
- キュベレイMk−Ⅱ
- ゲーマルク
- ハンマ・ハンマ
- ドーベンウルフ
- ガザC
- ガザD
- ガ・ゾウム
- バウ
- ザク・マリナー
- カプール
- クィン・マンサ
- エンドラ
- グワダン
- サダラーン

新規登場機の1つ「キュベレイMk−Ⅱ」は安価な割に使える機体。NT攻撃も可能な上、接近戦もかなり強い。

さらにビットなどを持つ機体は乗員のNT値次第で強力な遠隔射撃も可能に。

リガ・ミリティア

所属ユニット一覧

- ジャベリン
- ガン・イージ
- ジェムズガン
- Vガンダム
- V2ガンダム
- ホワイト・アーク
- クラップ
- ラー・カイラム
- リーンホースJr.

ACE専用機に「V2アサルトバスター」が。

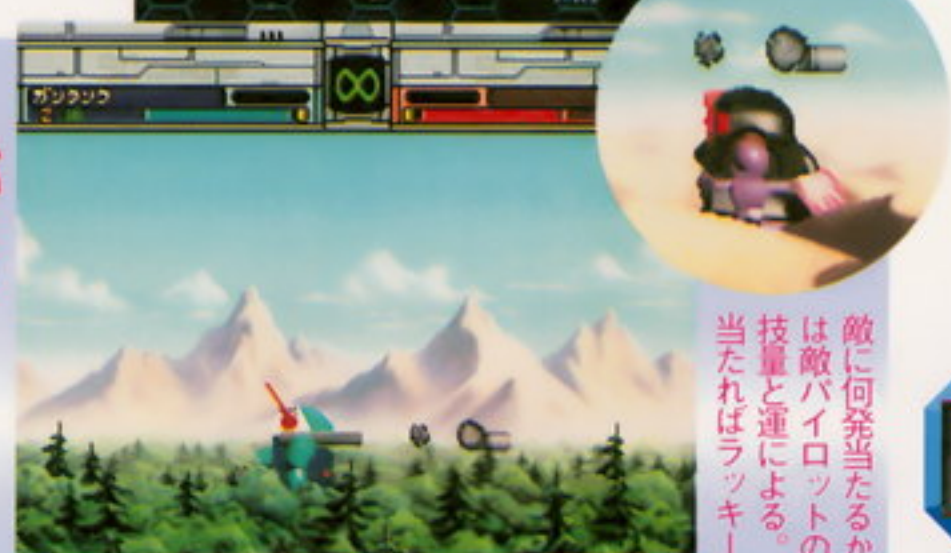
所属ユニット一覧

- デナン・ゾン
- デナン・ゲー
- ベルガ・ダラス
- ベルガ・ギロス
- ビギナ・ギナ
- ダギ・イルス
- ラフレシア
- ザムス・ガル
- ザムス・ジェス

「ベルガ・ギロスB」は中尉以上で交換可能。

クロスボーン・バンガード

ユニット活用 G CENTURY 講座PART1
「砲撃」をうまく使えば直接対決がグーンと楽になる

戦艦や一部ユニットが持つ砲撃コマンドは離れた位置からダメージを与える間接攻撃。威力はユニットによってまちまちで、強力なものは一度の砲撃でMSを1機沈めるものも。有効に使うべし。

敵に何発当たるかは敵パイロットの技量と運による。当たればラッキー。

可能ユニットを一挙公開

「宇宙輸送艦」「輸送機」「HLV」等の汎用ユニットを除くすべての生産可能ユニットをここに公開。本作から登場する新規追加ユニットの存在も見逃せない。

ティターンズ

所属ユニット一覧

ジムII
マラサイ
ガルバルディβ
バーザム
ジ・オ
パラス・アテネ
ボリノーク・サマーン
ハイザック
バイアラン
ギャプラン
バウンドドック
メッサーラ
ガブスレイ
ハンブラビ
アッシマー
ザク・マリナー
サイコガンダム
サイコガンダムMk-II
サラミス
アレキサンドリア
ドゴスギア
ジュピトリス
アルビオン
コロンブス
ガルダ

ACE機等はないものの、ユニットの層は厚く、費用もお安め。

ネオジオン

所属ユニット一覧

ギラ・ドーガ
ヤクト・ドーガ
サザビー
α・アジール
ザクII
ドム
エンドラ
レウルーラ
サダラーン

階級チェンジ機「ギラ・ドーガCS」が中堅機として役に立つ。

高性能の「ユニット特性」を持つ機体もある

ユニット活用 GGCENTURY 講座PART3

ある種の機体が持つユニット特性は、特定の攻撃を無効化するといった効力を持つ。敵に回したら相応の苦戦を覚悟のこと。

分 身

F91にACEが乗ると時折発動。受けたダメージを無効にする。

ハイパーモード

ゴッドガンダム等が可能な技。攻撃力、防御力等を一時的に高める。

Iフィールド&ビームコーティング

ビーム系兵器を無効化、もしくは半減させる。

シャッフル同盟軍

所属ユニット一覧

ノブッシ
マンダラガンダム
ガンダムマックスター
ドラゴンガンダム
ガンダムシュピーゲル
シャイニングガンダム
ボルトガンダム
ノーベルガンダム
ライジングガンダム
ガンダムローズ

ACEパイロットがいれば「ゴッドガンダム」を入手可能。新規参入の「マンダラガンダム」も悪くない機体だ。

デビルガンダム軍

所属ユニット一覧

デビルガンダム
マスターガンダム
デスアーミー
デスネイビー
デスバーディー
ガンダムヘブンズソード
グランドガンダム
ウォルターガンダム

攻撃力はまずまずのものがあるが、使い勝手が悪いユニットが多いのがネック。ACE機等は残念ながらない。

ザンスカール帝国

所属ユニット一覧

ゲドラフ
コンティオ
ゲンガオゾ
ザンネック
ゴトラタン
ゾロアット
アビゴル
ゾリディア
シャッコー
ゾロ
トムリアット
ガルグイユ
カリスト
スクイード
アドラステア

ACEで交換できるのは「リグ・シャッコー」「リグ・コンティオ」の2機。

コロニー国家連合

所属ユニット一覧

マグアナック
リーオー
ガンダムヘビーアームズ
ガンダムデスサイズ
シェンロンガンダム
ガンダムサンドロック
トーラス
Wガンダム
エアリーズ
パイシーズ
ガンダムレオパルド
ガンダムX
ガンダムXX
ガンダムエアマスター

「アルトロンガンダム」「ガンダムデスサイズヘル」「Wガンダム0（ゼロ）」といったACE機は高性能。

OZ（オズ）

所属ユニット一覧

トールギス
トールギスII
リーオー
メルクリウス
ビルゴ
ヴァイエイト
トーラス
ガンダムエピオン
トラゴス
エアリーズ
パイシーズ
ガンダムヴァサーゴ
ガンダムアシュタロン

新規参入の「トールギスII」は性能の割にややコスト高だが、生産ターンが短めで実用的。

ショートコラム Gガンダムと私

初代ガンダム崇拝者の多くが未だに拒み続ける「Gガン」の世界。かくいう私も一時期どうにも納得がいかず観ていなかった作品だったのだが……。知人の勧めで試しに観ることに。困ったことにたまらなくいい。これには「宇宙世紀だけがガンダムじゃない」と言わしめるパワーと溢れんばかりの情熱が込められている。暗い話が好みの人は拒否反応を起こすかもしれないが、観ずに文句は言ってほしくはない作品である。なぜ本作や「ロボF」で彼らがあれほどまでに強いのか、もし興味があればぜひ一度、鑑賞をお勧めする。（菅）

ママのようになりたい♥

母親が有名な小説家で、彼女自身も容姿端麗なこともあり、周りの人たちからは特別視されているようだ。厳しくて優しい母親のようになりたいと思っていて、たくさんの習い事をこなしている。

学園のアイドル、なんていわれていることを気にしている。本当は普通の女の子みたいになりたいようだ。

甘えん坊なところもある彼女をうまくリードして自立させてあげよう。

遊佐倫子 RINKO YUSA

PROFILE

●ゆさりんこ　●11月11日生まれ
●杜陽学園高等学校1年　●O型
●T158　B83　W58　H86
◆熱帯魚を飼っています。可愛いですよ。

恋愛って慎重にするもの♥

彼女はななせのお姉さん。恋愛に対して奥手で慎重だが、引っ込み思案というわけでもなく恋愛についての考え方も前向きでしっかりしている。でも、彼女が打ち解けてくれるには時間がかかりそう。

ななせがヒーローと言う主人公を見たかったらしい。彼女もヒーローに憧れているのだ。

デート中でもななせのことが気になるみたい。

堀川むつみ MUTSUMI HORIKAWA

PROFILE

●ほりかわむつみ　●5月10日生まれ
●聖英学園女子高等学校3年　●A型
●T158　B85　W57　H86
◆子供の頃から、絵本が好きです。

発売直前！今回はいっきに5人の女の子
あなたの恋はひとつですか？
放課後恋愛クラブ
ー恋のエチュードー

完成度 **100%**

●キッド●1月15日発売予定
●6,300円（通常版）6,800円（初回限定版）
●恋愛シミュレーション
●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　いよいよ発売日が来週に迫りました。パチパチパチ。もう予約のほうはお済みですか？　限定版と通常版は、パッケージのイラストが違うので気をつけましょう！　では来週、ファミレス「Starry Sky」で待ってますので、あなたも恋愛クラブに入ってね！

残りの会員とデートスポット大紹介！

期待の高まってきた「放課後恋愛クラブ」がやっと発売されるぞ！　イベントグラフィックやアニメーションが追加されてボリュームアップ！　今回は、そんな恋愛クラブの女の子たちの残りの会員5人をいっきに紹介するぞ。そして、堀川ななせと織原早苗の2人の恋愛を、デートスポットと交えてちょこっと紹介しよう。

友達の関係ってイイよね♥

主人公とは以前から友達の関係で、島本威明の幼なじみ。「友達」という関係が好きで、それ以上はあまり考えていない様子。恋愛に苦手意識を持っているけど、実はストレートな愛情表現をする。

PROFILE

●しんどうかずみ　●12月14日生まれ
●杜陽学園高等学校2年　●O型
●T155　B80　W56　H84
◆今、ハマってるのはバスケの3on3。

新堂和美
KAZUMI SHINDO

かずみ　恋愛ねえ。
別に、そういうこと、こだわって考えてたりしないかな。

恋人みたいな特別な関係になって、友達という関係を壊したくないらしい。恋に臆病なのかな。

かずみ　あ、このバッシュ、はきやすいじゃん。
なかなかに、ナイス。

初めてのデートも、女の子に相手にされない主人公を見かねてしょうがなく付き合ってくれると言っている。

恋愛にも個性がなくっちゃ

個性を大切にする彼女は、私服ということで学校を決めてしまうほど。自分たちのバンドのメンバー探しを兼ねてクラブに参加することに。自称「茶畑学園の歌姫」などと言っているが周りは認めていない。

あゆむ　さっきも言ったけど、バンドのメンバー探しが、目的のとこ あるのよね。

自分たちのアマチュアバンドのヴォーカルを探していて、新堂和美に目を付けたらしい。

稲葉歩
AYUMU INABA

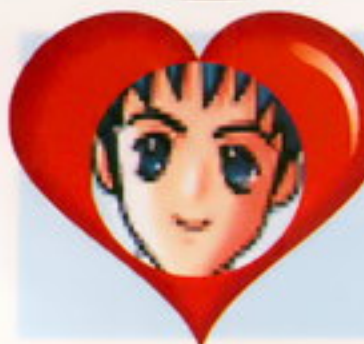
初対面の人間には必ず、自分の第一印象を尋ねるらしい。

あゆむ　ああ、印象っていえばさ、いしばんくん。
さっき、あたしのことどう思った？

PROFILE

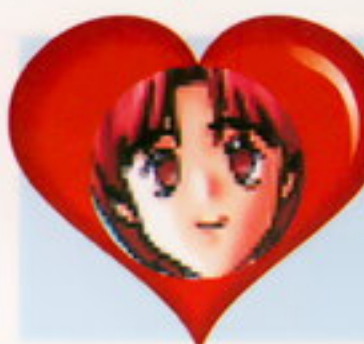
●いなばあゆむ　●2月17日生まれ
●茶畑学園高等学校2年　●O型
●T162　B80　W55　H80
◆バンド結成しました！　メンバー急募！

を紹介しちゃうぞ！

ちょっぴりうらやましい 男子会員

●主人公

プレイヤーであるキミのこと。かなりのモテモテぶりで、なぜか女の子たちに好かれていて注目の的。

●島本威明（しまもとたけあき）

主人公の悪友で、恋愛クラブの会長。新堂和美とは幼なじみで、仲は良いが恋人候補としては少し違うらしい。

●河合小太郎（かわいこたろう）

河合雛子の弟で、おっとりとした姉をしっかり支えている。おとなしくてあまり目立たないが、わりと物事に凝る性格だ。

恋するチャンスがなかったの♥

スポーツクラブに通うほど体操に情熱をかけている彼女だから、恋愛に興味があっても、なかなか機会に恵まれずにいたようだ。親友の織原早苗の恋に悩む姿を見て、彼女も恋愛を意識するようになる。

椎那美咲
SHIINA MISAKI

しいな　さっきも言ったのに。
あたし、男の子が苦手なんかじゃないってば。

彼女は、恋に対してなかなか積極的になってくれない。

恋なんてしなくても体操があればいいなんていう彼女を変えてあげよう。

しいな　本当にごめんね。
せっかくデートの約束をしたのに。

PROFILE

●みさきしいな　●9月1日生まれ
●杜陽学園高等学校2年　●A型
●T164　B76　W53　H79
◆男女の交際は清らかなものだと思うの。

恋のステップアップにはかかせな

こんな恋のおはなし 1

憧れの先輩と……

ななせ、先輩とお話するために恋愛クラブに入ったの。そしたらいきなり先輩からツーショットを申し込まれちゃった♥

前なら、こうして先輩とお話するなんて絶対にできなかったですから。

ななせ、先輩と向かい合ってるだけで、もうドキドキ。

先輩、あの、ななせも上手になったら、先輩に、ななせのお料理食べて欲しいと思ってるんですけど、ダメですか？

ななせのお料理で、ぜったいに「おいしい」って言わせるの。うん、がんばろ。

5月20日 お料理がんばろ

今日は先輩と喫茶店でスパゲッティを食べたの。ななせがお料理を特訓中って聞いて先輩驚いてたな。いつか先輩にごちそうしよう。

SPOT C-5

喫茶 花京

この店自慢のメニューのスパゲッティ。ランチタイムではコーヒーもついて、かなりお得。

6月1日 先輩のエスコートで

実はななせ、先輩との初めてのデートで失敗しちゃったの。でも、今日は先輩がエスコートしてくれたからすっごく楽しかったな。

先輩、ななせ、いま、すっごくしあわせです。先輩に抱きしめられてるなんて。

別れ際に先輩に抱きしめられちゃった。ななせのドキドキ、聞こえちゃったかな？

SPOT F-3

杜陽公園

恋愛通りに隣接する公園。中心には噴水が設置されている。木々に囲まれた公園。

うれしいです先輩…

相郷先輩、あれはやっぱりななせを呼び止めたんだろうな。

何があっても先輩を「好き」って気持ちはかわらない……。

SPOT D-1

五星プラネタリウム

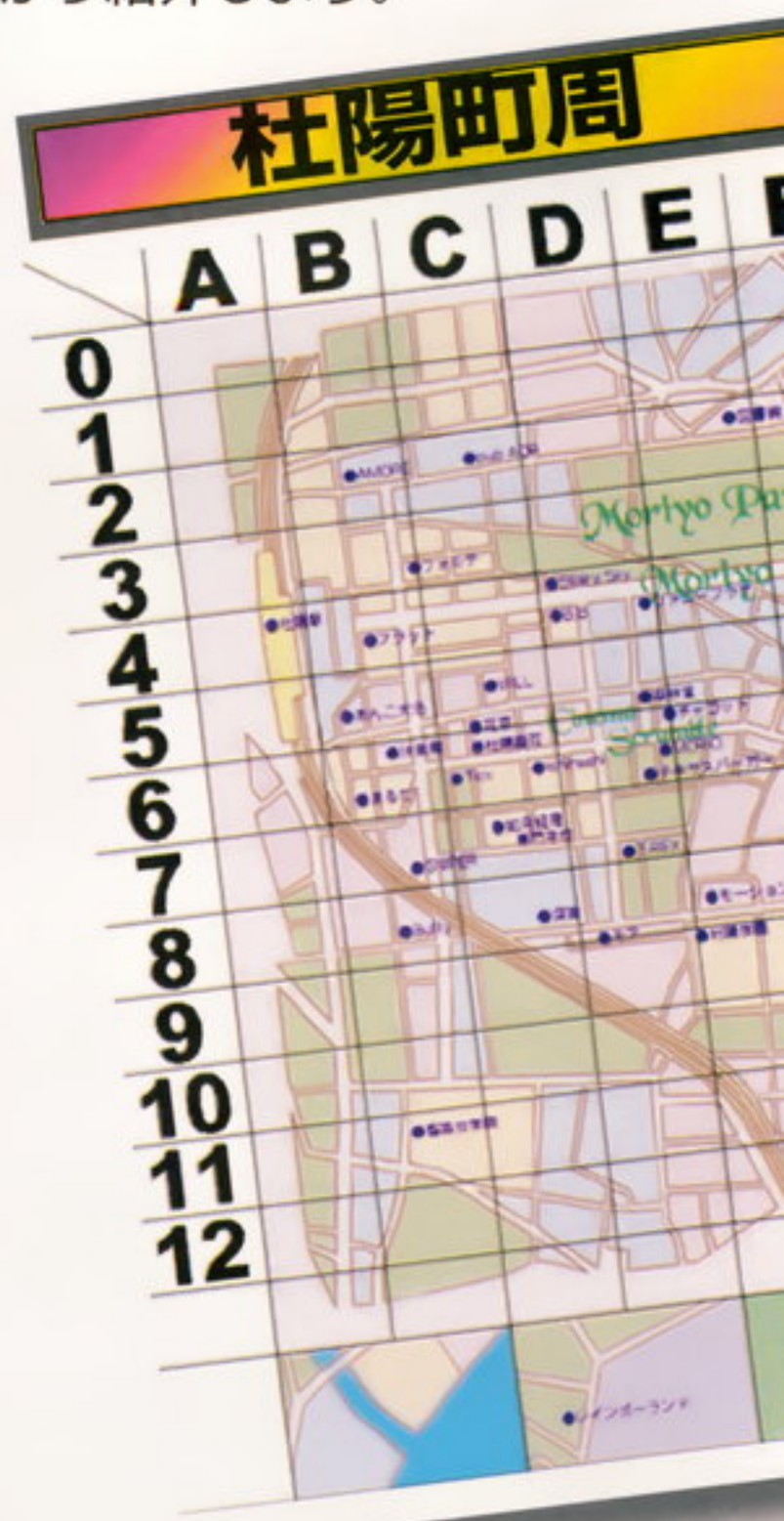
杜陽町唯一のプラネタリウム。時間帯で内容を変えるなどしていて、カップルにも人気。

堀川ななせ

「恋愛」ってた

恋愛クラブには12人もぞれ考え方や性格が違うのう。だけど、その分たくさこと。そんな恋愛を2つばかり紹介しよう。

杜陽町周

A B C D E
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

6月8日ななせの気持ちです

もうすぐクラブも終わっちゃう。大好きな先輩との思い出に、ななせちょっぴり大胆になっちゃった。

いデートスポットを紹介します。

くさんあるよね

の女の子たちがいて、それで、恋愛に対する姿勢も違んの恋愛が存在するという

辺MAP

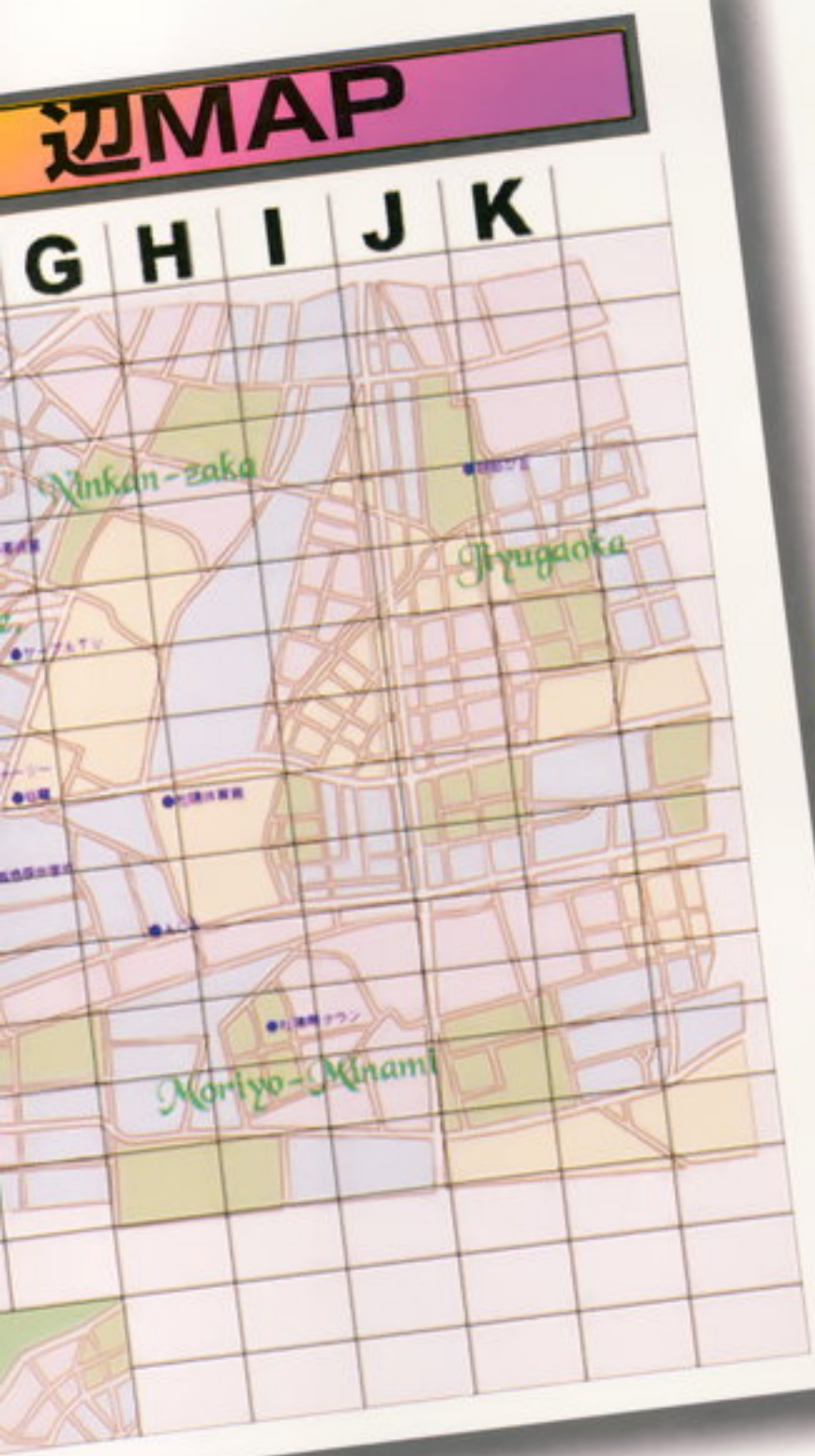
G H I J K

Ninkan-zaka
Jiyugaoka
Moriyo-Minami

SPOT K-5

Jiyugaok

展望台

自由が丘を登りきったところにある、展望台というよりただの小さな公園。町全体を見渡すことができる。

こんな恋のおはなし 2

恋愛クラブに入って良かった

誘われて入会したけど、やっぱりクラブに入って良かった。だって、あの人とお話できたんだもの。たくさんお話できるといいな。

あたし、前から、いしばんくんとはお話してみたかったの。
恋愛クラブに入ってよかったわ。

お話できてうれしいけど、ななせちゃんの好きな人なのよね。どうしようかな。

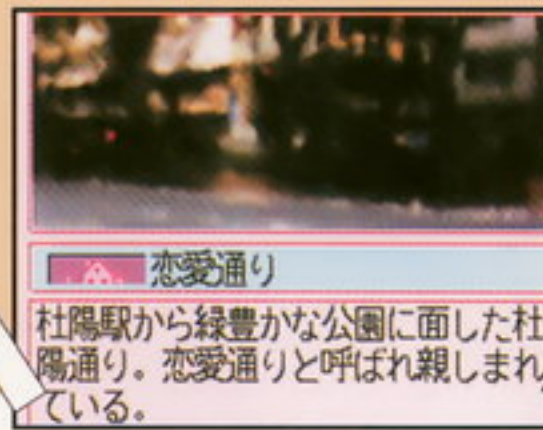
5月19日 感動しちゃった

あの人と一緒に恋愛通りを歩いてたなんて信じられない。すっごく感動しちゃった。誘ってくれたってことは、期待していいのかな。

でもね、あたし、ちょっとだけ感動してるの。

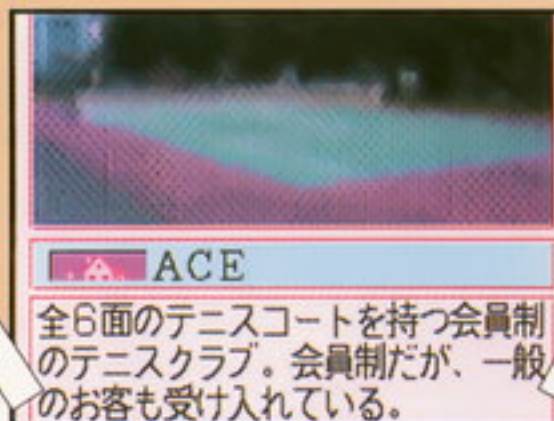
私たちって、周りから見たらどんなふうに見えるかな。恋人同士かな？

SPOT E-4

Starry Sky
B.B
ファニープラザ
森林堂
Moriyo

恋愛通り

杜陽駅から緑豊かな公園に面した杜陽通り。恋愛通りと呼ばれ親しまれている。

SPOT G-8

ACE

ACE

全6面のテニスコートを持つ会員制のテニスクラブ。会員制だが、一般のお客も受け入れている。

6月1日 ななせごめんね

ななせちゃんには悪いと思ったけど、今日は楽しかったな。あの人テニス上手だし、本当にテニス始めてくれないかな…。そしたら、一緒にできるのに…。

スジがよかったもの。
ちゃんと練習すれば、すぐに上達すると思うわ。

わたしを見る目が、なんかエッチっぽかったけど……。

6月8日 やっぱり好きなの

あの人のこと、ななせちゃんに話すつもりだったのに……。でも、あの人に気持ちをはっきり伝えたから、もう迷いはなくなったの。

・・・今朝、ななせちゃんと会ったの。
本当のことを、話すつもりで。

わたしたちが付き合ってること、ちゃんと言えなかった……。

織原早苗

時間がとまればいいのに…

・・・あたしも、好き。
大好き。
ずっと、このままでいたい・・・。

速攻生徒会
Sonic Council

完成度 **99%**

- バンプレスト●'98年1月29日発売予定
- 6,800円
- 対戦格闘
- 全年齢推奨

COMING SOON SOFT

メーカーから一言　いよいよ発売日も決まり、ますます盛り上がってきた「速攻生徒会」。今回は最終ボスに関しての情報が入って参りました。私も発売直前のロムで遊んでみたのですが…。トリッキーかつド迫力の攻撃に大苦戦！　どなたかヤツを倒してください！(笑)（広報　ますだ）

「宇宙番長」柴田がついに参戦!!

風魔琴乃実況生中継

今週は発売日も近いので、ストーリーモードを始めとした基本システムに重点を置いて紹介していこう。対戦はもちろんのこと、１人用でも十分楽しめるシステムが盛りだくさんだ。

大宇宙活祭とストーリーの関係は!?

優勝すれば宇宙の力が手に入る、「大宇宙活祭」という武芸大会の参加招待状が、ある日町中の腕に覚えのある学生たちのもとに届く。もちろん一般の学生は気にも留めていなかったのだが、「速攻生徒会」の面々は、これを見て血をたぎらせていた。しかも挙げ句の果てには、参加者らしい生徒を見つけては……。

そして今戦いは始まったのだった！

ストーリーの最後に待ち構えるものは？

「宇宙番長」柴田明夫は、大宇宙活祭の主催者。本作では、ストーリーモードのラストに登場する。基本的には、カワイイ部下に大会のポスター貼りなどの雑用をまかせ、宇宙船の中で大会出場者の登場を待っているようだ。その異常なまでの強さから、全宇宙でもナンバーワンを自称し、常に戦いを求めていろいろな星を徘徊している。彼を倒せる戦士は果たして現れるのか？

時代錯誤の白いガクランをまとい、頭には学帽をかぶる。そして、胸には迅速高等学校の校章を輝かせている！　彼は迅速高等学校のOBで、その鉄腕も計り知れないパワーを秘めている。

NEXT STAGE

風魔琴乃をナレーターとし、実況中継形式に試合の経過を伝えてくれる。試合をする場所もこの段階で教えてくれるぞ。

ふっふっふっふっふっふっふっ

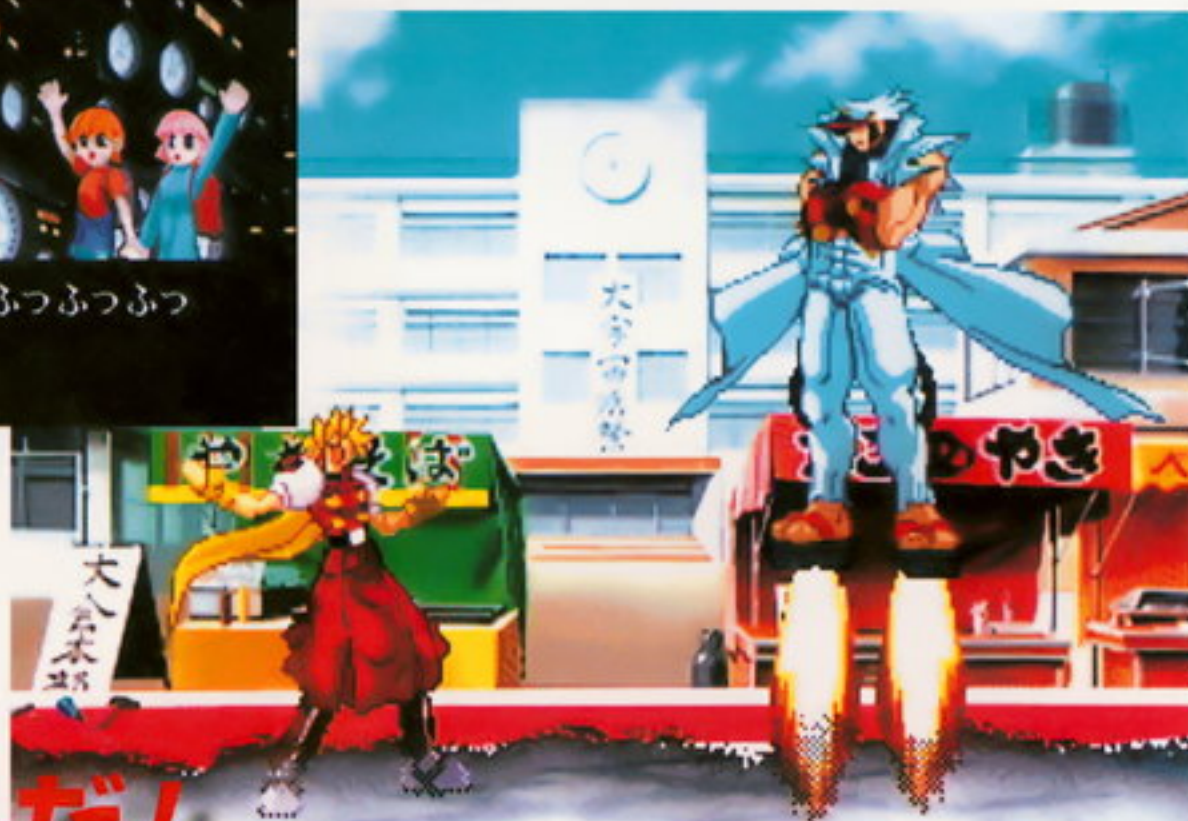
ストーリーモードの途中経過画面。かわいい子分に風格のある大将といった感じでその姿を現す。

下駄から炎を出し、空から力強く舞い降りてくる。度肝を抜かれる登場シーンだ。

柴田明夫

宇宙番長プロフィール

■身長…192cm　■B……141
■体重…80kg　■W……88
■H……94

凄い男がいたもんだ!

次の相手は誰だ！ サバイバルモード

1本勝負の試合を勝ち抜いていくモード。前試合で減らした体力を若干回復させた状態で、次の試合はスタートする。もちろん勝ち抜くごとに敵は強くなる。無限の対戦相手がいるCPU戦と思って間違いはない。

GAME RECORD
WIN POINT 16
SP FINISH 6
EX FINISH 7
MAX HIT 15
VITALITY 0%
TIME 9.35

自分が勝ち抜いた人数や、すべてを合計した点数をこと細かに教えてくれるぞ。

自分の鉄腕能力がわかる

あなたの鉄腕能力は
6652600

勝って
勝って
勝ちまくれ！

技を磨いて強くなれ！トレーニングモード

出しにくい「鉄腕必殺技」のコマンド入力や、タイミングがシビアな「ソニックシフト」などを練習するモード。やる気ゲージもつねにMAX状態で、制限時間もない。さらに技を受ける側の設定も操作することが可能だ。スーパーテクニックのすべてを、ここで修得しよう。

鉄腕ゲージも使い放題なので、鉄腕必殺技も練習し放題だ。時間をかけて磨きをかけろ！

絶妙な技の組み合わせで出る連続技は、頭でわかっていても使いこなすのは難しい。

これは何だ！　プレイ中に発見！

トレーニングモードで技を出す練習をしていたら、何やら今までに見たことのないような動きをする技が！　結局は空振りしてしまったため技の真相はつかめていないが、わかり次第本誌でお伝えすることにしよう。続報を待て。

どこかで見たことがあるようなないような……。ヒット時の威力は絶大……、かも？

VSモードで「ダイヤグラム」が見られる

友達やCPUと対戦しながら、実戦経験と自分の腕前を向上させるモード。本作ではその対戦結果がこと細かに「ダイヤグラム」で表示され、自分がどのキャラクターに弱い（もしくは強い）といったことが一目でわかるようになっているぞ。

また、ダイヤグラム自体は、「ゲーメスト」が起用している対戦の順位表示で、強いキャラクターを上から順番に表記してあるのが特徴だ。対戦中はいろいろなキャラを使い、ダイヤグラム表を埋めていこう。

DIAGRAMだ！

常に新しい技を追求しながら対戦がおこなわれる。どちらが勝つかわからない白熱のバトルだ。

必殺技に次ぐ必殺技の、エキサイティングな攻防。自分のリーチを考えて各キャラクターなりの戦術を練ろう。

まるで完成されていないダイヤグラム。10という数字がやり込みの薄さを感じさせる。まだまだこれからって感じだ。

勝てば上位にランクイン！

対戦の回数を積むごとに、数値や順位が激しく移り変わるダイヤグラム。基本的に、横に表示された名前が使用キャラで、上に表示された名前が対戦相手になっている。また、表内にある数字が高く表示されたキャラクターほど、その対戦相手に対して有利という見方になり、個々のデータを合計した数字で強弱の順位をつけるシステムになっている。

ダイヤグラムに移る前にも、1P2Pの勝率や使用回数を画面上で見ることができるぞ。

対戦を1回もしていない状態だと、一文字もダイヤグラムは埋まっていない。この段階でどのキャラクターが一番強いかを見極めることは不可能だ。

ダイヤグラムもどんどん埋まってきた。キャラクターの中に見慣れない名前も交ざり、いよいよ終盤といったところ。

豊富なビジュアルと
重厚なストーリーが
魅力の美少女PRG

GUNBLAZE S
ガンブレイズS

COMING SOON SOFT

完成度 98%

●キッド
●1月29日発売 ●6,800円
●RPG
●18歳以上推奨

メーカーから一言
パソコン版でのヒット作品が、ついにサターンに登場します。「ガンブレイズS」独特の世界観、重厚なストーリー、ハイクオリティーなグラフィックがウリの本作品。どうぞお楽しみに!!

STORY すべては18世紀ロンドンの上空から始まる…

イギリスが機械工業の急速な発展によって「世界の工場」と呼ばれていた時代。光子結晶“シャイニング・スター”を狙う秘密結社「薔薇十字団」の魔の手から逃れた少女ジュエルは、厳戒下のロンドンに降り立つ。そこで彼女は街で名を馳せる私立探偵マークに助けを求め、彼とともに結晶をめぐる戦いの渦へと身を投じていく。

スモッグに煙る夜空を飛ぶ薔薇十字団の飛行船。

キーン博士は、飛行船から脱出を試みるが……。

敵の総帥であるアイリーンに察知されてしまう。

決死の脱出劇

孫娘のジュエルだけでも逃がそうと銃を構える博士。

しかたなく博士を残して、ジュエルは単身飛行中の飛行船から飛び降りる!

物語の核となる結晶とは

ジュエルの祖父であるキーン博士が精製に成功した100%純正のエーテル物質のこと。“シャイニング・スター”は結晶をペンダントに加工したもので、これには世界を焼き尽くすほどの強大な力が秘められている。

「薔薇十字団」は、この結晶が持つ力を悪用しようとしている。

ジュエル・フリント

キーン博士の孫娘。数々の病魔に冒されながらも“シャイニング・スター”の不思議な力によって生きながらえている。少女っぽさの中に大人の女の色気が漂う17歳のおてんば娘。

コレがサターン版としてリニューアルされた「ガンブレイズS」だ!

ゲームシステムはパソコン版に準じた内容になっているが、大きな変更点として挙げられるのが音声出力の追加。主要キャラクターのセリフはすべて声優が声をあてており、オプションで音声の有無の切り替えが可能だ。なお、挿入されるグラフィックは新たに描き起こされたものとなっている。

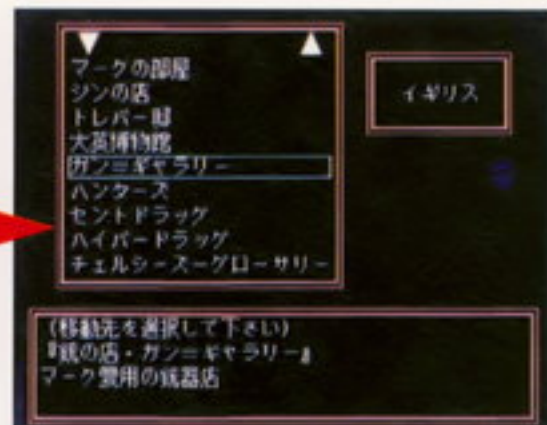
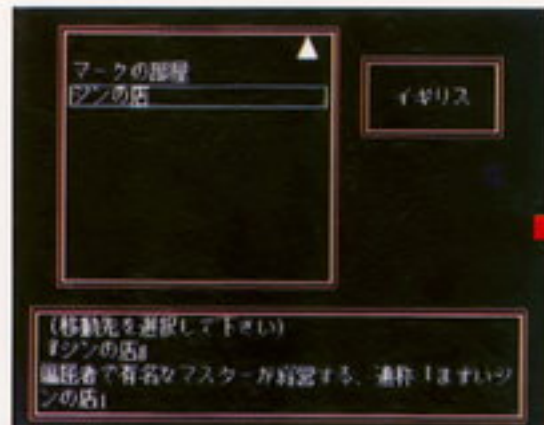
イベントによっては操作するキャラクターが変化する。

このような些細なことも、ちゃんとしゃべってくれる。

オプション画面で細かい設定変更ができるのも、サターン版オリジナルの要素だ。

フィールド画面排除の簡単移動

このゲームでは、移動はすべてウインドウ表示からの移動先選択によって実行される。最初は選べる移動先は少ないが、これはゲームの進行に合わせて追加されていくぞ。これで、面倒なフィールド移動がなくなり、煩わしいザコとの戦闘も不要となった。とにかく、この移動システムのおかげでサクサクとゲームが進められるのだ。

ゲーム開始直後は2カ所しか移動先がない。しかし、ゲームが進行すると、その数は大幅にアップする。

ショップもあればバトルもアリマス

RPGといえば、経験値やレベルの存在はお約束。もちろんこのゲームにも戦闘はあるので、そんなお約束から武器などを購入するショップに至るまで、一般的なRPGの要素はすべて備わっている。

これがステータス画面。パラメータを一発表示。

戦闘は武器がなければ始まらない。厳戒下だけに強力な銃は品薄状態。

傷ついた体の治療には薬が必要不可欠。ここでさまざまな薬を購入できる。

そしてコレが戦闘画面

イベント時、敵と遭遇すると、この画面に切り替わり戦闘となる。攻撃する相手はカーソルで選択することができる。

序盤のイベントをチラリと紹介

ではここで、発売に先だってゲーム開始直後のイベントを紹介していくぞ。プレイヤーはマークとなってゲームを始めるわけだが、最初は行動が制限されているため自由な行動がとれない。そこで、マークの行きつけのパブ「ジンの店」に行く事になる。

この暇そうなしがない私立探偵がキミの分身となる。

店のマスターや貴族階級のトレパー卿と談話するマーク。2人とも最近ロンドンを脅かしている轟音のことを問題視している。

それはいつもと変わらぬ1日のはずだった…

いつものようにマスターや常連客のトレパー卿と会話を交わし、ツケで1杯の酒を飲んだあと自宅へと戻るアーク。しかし、自宅の前に差しかかったとき、女性の悲鳴を耳にする。これはいったい!?

自宅付近から、耳を貫くような悲鳴が聞こえてくる。

ジュエルがアブナイ!!

ナント自宅の目の前でジュエルが暴漢たちに襲われているではないか! これを見たアークは、さっそうと止めに入るが……。

着衣を脱がされ、下着が露になった姿で抵抗するジュエルを、暴漢たちのけがれた手が押さえつける。許さんぞ暴漢ども!

ジュエルの色香が欲求不満の暴漢を刺激したようだ。

果たしてマークは彼女を助けられるのか!?

実直勤労青年に害なすシスコ住人らの語彙に"交通法規"はないらしい（写真と本文は実在の名称と一部無関係です）。

最高の富と最低のスラムが渦巻くＳＦ。名物は街を区切るあまたの高角度坂道群。坂の頂上は富裕層、坂の下方は貧困層の、皮肉なシンボライズだと誰かが呟いた。これはＢＭＸひとつに人生登坂を賭けた、ある青年（推定28歳）の彷徨物語である。

ただ疾走しているだけでも心地よい、なんとも３Ｄっぷりのいい映像。手で触れられそうな実存感だ。

COURIER CRISIS

クーリエクライシス

たいした距離でもないのに自転車に乗ると全力疾走してるかい？　もてあます体力を手足振り回して発散してるかい？　勢いさえあれば世の中渡りきれると思っているかい？　ほーかほーか、それでこそ"若者"だ。てなわけでこのゲームは、社会の裾野で働くメッセンジャーボーイが主人公だ。その仕事たるや、道端で待っているビジネスマンから書類を預かり、それを制限時間内になるべく早く受取り人の元まで届けるという代物。最近の無闇に複雑多様化しまくるゲーム界においては珍妙無類なほどヒネり無用な内容だ。だがしかし、ムダ凝りポリゴン細工の街並みやら、あからさまな敵対意思を持つ住人やら、クールすぎて笑顔も凍りつく世界観やらが、遊び手の心を収攬（辞書引いてね）する！

COMING SOON SOFT

完成度 65％

●BMGジャパン
●春発売予定●5,800円
●アクション
●１人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
♪サイクリング、サイクリング、ヤッホー、ヤッホー！♬
♪パンチし〜て、踏みつけ〜てホイのホイのホイ〜♪

（いずみちゃん）

心正しく働け青年！クライアントが待っている

BMXで道を流し、書類運びを各ステージで2～5件ほどこなせばクリア。このゲームの基本はそれだけだが、特筆すべきはそのレスポンスの高さ。タイヤの摩擦係数が空恐ろしいほど高く、プレイヤーの意思どおりに実にキリキリ動くのである。海外モノはたいていこのあたりが問題視されるが、これに限っては高速の疾走感も含めて爽快さを保証する。「良くも悪くも海外ゲーム」などとは口が裂けても言わないし言わせない。

スラム街 レベル5

エリアは全部で5つ。いずれもサンフランシスコの実際の街並みを模したマップで、金門橋などやチャイナタウンなどの雰囲気を再現。

メッセンジャービジネスの基本はコレだけ

依頼者から受理

Bahamas St. & Traeger St. 00:30:48

画面左上の矢印を頼りに走ると、やがて道に依頼人が見えてくる。そばを通過すれば、自動的に書類を受け取る。

受取人に引き渡し

Orca Ave. 01:10:50

続けて走ると、今度は書類の受取人が現れる。スパっと渡せば一区切り。この所要時間が速いほど報酬も多い。

クビだ！

Hawaii St. & McQueen St.

書類運びに手間取りすぎると、その場で即クビ。ビジネスの世界ってシビア。

ジャンプ台活用術

OK!!

Terror Terrace

「ただ走るだけじゃつまらないだろう」という開発者の親切な意図のもと、ジャンプ台が敷設されている。ジャンプボタンをためるのがコツ。

NG!!

Airbourne Ave.

道をふさぐ車両も高々と越えられるが、ジャンプボタンでのゲージのためが甘いとこのとおり。主人公はともかく、BMXにダメージが！

渡る世間には物騒な輩も少なからずいるもので、そういう時はやむをえず正当防衛の手段を選択

物騒な輩の例

ビジネスマン　市民　狂犬

通行人はたいていは真っ当なのだが、困ったことに、主人公に対して通りすがりに暴力を働くのもいたりする。こんなに真面目な勤労青年に何するんだい。

正当防衛の例

キック　パンチ　突進

こちとらも聖人君子じゃないんで、やられたらやり返すのが筋。自由の国アメリカはさ、正当防衛の自由も認めてるし。攻主防衛になる時もあるけどね。

ただし警察機構だけには逆らうな

29th St.

正当防衛の権利は、あくまでカタギの方々（？）だけを対象に。調子にのって警官とかパトカーなどの権力にそれを発揮すると射撃されるわ包囲されるわ、挙げ句に逮捕の憂き目に。

走行中のテクニックの秘密？

ジャンプでの滞空を利用して、実際のBMXの競技に見られるテーブル・タップやクロス・アップといった、さまざまなテクニックを披露することも可能。華麗に決めればスピードアップ等のボーナスあり。

Fast Lane & South Loop 00:05:15

Terror Terrace 00:07:38

ゲーム中のBMXはすべてのモデルがGT Bicyclesの逸品！

参考までに、このゲームで主人公が乗っているBMXは、世界的一流メーカーGT社の、実際のモデルが実名で使用されている（バーチャ広告のようなもの？）。ゲーム中にお金をためれば、チームGTのプロ選手も愛用している高性能モデルに乗ることも可能！

最初は300ドル台の廉価版だが、がんばって働けばゴージャスなモデルに乗れる。ブースターつきのトンデモ仕様も存在するとかしないとか。

これはもう持ってんだろ！

価格 $11000
総資産 $320
ROCKET BIKE

冬季オリンピックの正式種目としてもすっかり定着したスノーボード。そして、本格派の迫力や楽しさを味わえる「ZAP!」もついに発売！ より速く、より華麗に滑るテクをこのコーナーでアドバイス！

ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98

- ●ポニーキャニオン
- ●発売中（'97年12月18日発売）
- ●5,800円
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

まずは基本の「ダウンヒル#1」

今回は、このゲームの基本コース「ダウンヒル＃１」をレクチャーしよう！　このコースは、「チャンピオンシップ」で、複合とタイムアタックの両方が行われるコース。比較的簡単なコースだが、その分良いタイム、点の高いトリックを狙いたい。

基本のコーナーリングをマスターしよう

右のコース全体図を見ても分かるように、きついコーナーや高低差は少ない。せいぜい難しいポイントと言えるのはスタートしてから２番目のトリックポイント付近だろう。ここも、基本に忠実にコーナーを抜ければ問題ないはずだ。

A 3連の軽いスラローム

トリックポイントの直後なので、スタンスの維持がまずはポイント。着地の後、１つめをエッジを利かせず抜けて、２つめで、軽くエッジを立てながら抜け、最後をスピードに乗りながら抜けるのが○。

B 急激にコース幅が縮まる

ここも、トリック直後のポイント。しかも、ここまでで結構スピードに乗れる場所なので勢いに任せると壁面に引っかかってしまう。細かく重心を振りながら直線的に抜けるようにしよう。油断大敵。

C 抜けたかと思うと……

細くなる所を抜けてすぐのキックを飛び越えると、すぐに軽いシケインがある。油断していると引っかかってしまうので、気を抜かないように。軽く切り返しすれば大丈夫。

ワンポイントアドバイス オーリーのタイミングを取る

点数の高いトリックを決めるために必要なのは、ジャンプの高さとタイミング。高く飛べれば、グラブを多く挟めるので、特にジャンプの高さは重要だ。実は方向キーを後ろに入れると、オーリーのスタンスに入るが、このオーリーからジャンプまでの間隔は、0.5秒くらいがいちばん高く飛べる。タイミングがシビアだが、練習して体で覚えよう。

カーブ直後のトリックポイント

スタート直後にある、カーブを抜けるとすぐにトリックポイントがある場所。このゲームの基本である「ライン取り」と「ジャンプまでのスタンス」を象徴するかのような場所だ。基本を守って、アウト・イン・アウトでコーナーを抜ければ自然にいい位置にでれる。アンセムだ。

きつい斜面のコーナーから

このコースの明暗を分ける勢いのポイント。きつめの斜面を下り勢いに乗っている所に迫るコーナー。その直後のトリックポイント。いかにスピードを殺さずにコーナーを抜けるかが勝負だ。ここでも基本に忠実に、アウト・イン・アウトで抜ければ自然と良い位置に出る。が、斜面でスピードが出ているので結構難しいぞ。

プロボーダー＆ゲーム監修の三沢勝男氏から

実際のスノーボードでも言えるけど、自分の思った所で「曲がる」「止まる」というのがとても大事だね。肝心なポイントでできるように集中力を高めてライディングする。ゲームで培った集中力は本当のレースの時でも生かせるくらいだよ。

ってことで、すっかり寒くなってきて、ウインタースポーツも真っ盛り。そんな中、忙しくて今年もスノボに行けなそうな雰囲気。せめて、モニタの中でだけ……、と思って頑張っております。そんな中、次回はダウンヒル＃２とキャラクターのタイプについてのアドバイスを予定。プロボーダーのお２人へのゲームや実際の滑りに関しての質問等、お便りも大募集！「ZAP！アドバイス係」まで。

SEGA SATURN SOFT COM-PLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するこのコーナー。
昨年末発売された話題のソフトをピックUP!

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

●エルフ●発売中(12月4日発売)●7,800円(3枚組)●マルチストーリーシステムA.D.M.S●18歳以上推奨

憂いの表情に秘めたる真実… ―神奈―

ふとしたきっかけから巡り逢った、1人の少女に抱く不思議な感情。それは美月や澪、亜由美に抱くものとは少しだけ違う。「マモッテアゲタイ……」。彼女に会うたび、強く心の奥底から突き上げてくるこの想いは、一体どこからくるのだろう――。

ジオ・テクニクス社に工事の中止を訴え、三角山の調査をする澪に警告を発する。また時には意味深長な言葉を口にし、たくやを戸惑わせる。そんな不可解な行動の裏に隠された真実とは？　一体彼女は何を知るのか？

常に身につける青白い宝石、突然起きる発熱、50年前を示す1枚の写真。彼女を知るたび、より一層謎が深まる。

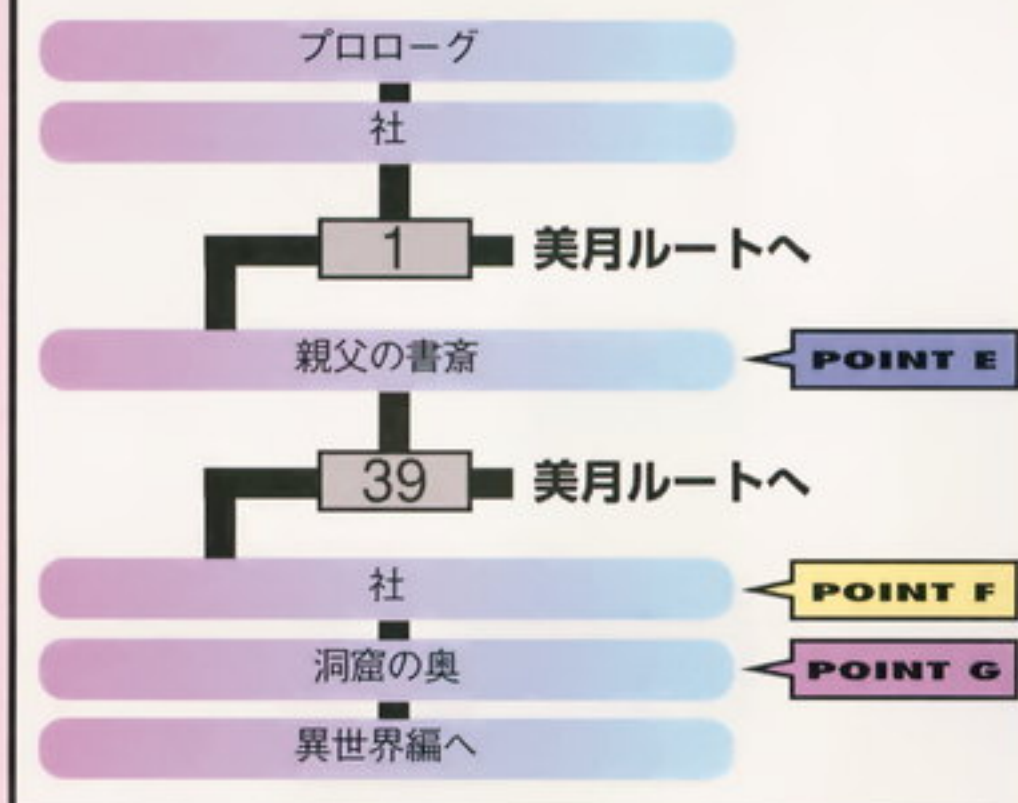
波多乃 神奈

1カ月ほど前に境町学園へ転入した少女。成績は中の上、温厚で控えめな性格だが、協調性にやや欠けるというのが教師間での彼女の評判。しかし、生徒間では交遊関係が激しく、父親ぐらいの年齢の男とホテルから出てくるのを目撃したなどという汚れた噂が絶えない。噂は真実？　だとすればなぜ…？

神奈のストーリーを終え、「書斎の鍵」を入手したら…

美月、亜由美、澪、香織。すでに攻略を終えているそれぞれのルートで手に入れた宝玉と、今回攻略した神奈のルートでもらい受けた「書斎の鍵」。これでとりあえず、"次の世界"へ進むために必要なものは一通り揃った。この後は分岐点1から派生する、俗に異世界ルートと呼ばれる道を通過して、さらに物語を進めていくことになる。右にそのルートの攻略フローチャートと各部におけるポイントを掲載したので、これを頼りにゲームを続けていってほしい。

攻略フローチャート

- プロローグ
- 社
- 1 → 美月ルートへ
- 親父の書斎 ← POINT E
- 39 → 美月ルートへ
- 社 ← POINT F
- 洞窟の奥 ← POINT G
- 異世界編へ

POINT E　OPムービーに注目！

「書斎の鍵」を使って中へ入ったら、次は掛時計の仕掛けを破って最後の宝玉を入手する。ここでその詳しい方法は明かさないが、オープニングムービーを参照とだけ言っておく。

仕掛けを破って宝玉を手にした後は、天井からとある手記を発見して、読むのだ。

攻略フローチャート

28or29 → 香織ルートへ

場所	内容	
セントラル街	酔った北条が突っかかってくる。神奈に近づくなと警告される。	
神奈の部屋	誰もいなくなっている。右上の棚から預金通帳と写真を発見する。	
リビング	どうやら亜由美は出かけているらしく、リビングには誰もいない。	POINT A
社	双子岩の前に澪がかがんでいる。三角山の調査をしていたらしい。	POINT A
ジオ・テクニクス社	会社前で偶然会った香織と話をしていると、亜由美が現れる。	POINT A
廊下	北条が現れる。一変して友好的な態度をとり、名刺を渡してくる。	POINT B
学校前	散歩の途中の絵里子に会う。神奈に関する噂話の真相などを聞く。	
社	豊富と話しているところへ澪が来る。神奈が退学を申し出たという。	
リビング	北条からの電話。神奈の持つ、青白い宝石などについて聞いてくる。	
セントラル街	龍蔵寺に遭遇。これから仕事で、人と会う約束をしているという。	POINT C
マンション前	マンションから北条が出てくる。意味深な言葉を残して去っていく。	
神奈の部屋	昨晩見つけた写真に再び目を通す。不可解な点があることに気づく。	
明雲寺公園	人気のない公園内で、神奈が子犬とたわむれている。	

31・32 → 合流

場所	内容
海岸	神奈がよく訪れていた海岸に足を運んでみるが、誰もいない。
イブニング	学校内などでよく見かけた、ボディコン姿の女性がいる。
リビング	テレビを見ると、「ニュース・プレゼンス」が市長の辞任を伝えている。
マンション前	ひどく汗をかいてフラフラになっている神奈。助けようとするが…。
神奈の部屋	神奈を探して部屋へいく。と、枕の下にあった携帯電話が鳴り響く。
明雲寺公園	周囲を細かく見回していると、しばらくして奥の茂みから悲鳴が！

36（POINT D）

- 「超念石」を使わない　目を閉じた神奈はそのまま…。→ エンディング
- 「超念石」を使う　「書斎の鍵」を受け取る。→ エンディング

神奈のストーリーへの足の運び方

分岐点28か29でセントラル街へ足を運ぶ。もしくは31で海岸へ行くか、32で香織に「ブルーカード」を使用しなければ、神奈ルートへと進むことができる。それぞれの分岐点までの行き方は前号を参照に。神奈ルートへたどり着いた後は、左にある攻略フローチャートを参考にゲームを進めていこう。

POINT A どこからでもかまわない

これらは3つの場所はどこから訪れようが、問題なく物語が進行する。なお昨夜解熱剤を取りにリビングへ来ている場合、ここのリビングで「親父の手紙」を再入手することになる。

POINT B 少々複雑なイベント発生

海岸にいる作業者のうち、向かって左の男に2回、右に3回話した後、神奈のマンション前へ。その後さらに廊下～マンション前～廊下と動くことでようやくイベントが起きる。

POINT C ホールにいる生徒と話してから

ホールの奥にある、掲示板の前にいる生徒を除いた、他4人とそれぞれ2回ずつ会話した後に足を運ぶことで、イベントが発生。単に街へ訪れるだけでは何も起きないので注意。

POINT D 超念石を使用して…

「超念石」を使うか否かで分岐。"使う道"へ進むと「書斎の鍵」をもらえる。この後にある2つのEを手際よく見たいのなら、ここで宝玉セーブし、一方の道へ進んでEを見て…といった手順を踏もう。ちなみに"使わない道"へ進むには、鼻を1回調べた後、顔を2度見る。

POINT F 宝玉10個すべてをそろえてくること

宝玉10個すべてを持ってきた場合のみ、さらなる道が開ける。宝玉が揃っていないと、宝玉ロードする、もしくは「マップとアイテムはそのまま」で再開するしかないので注意すること。

POINT G "王の名"の回答は…？

三角山の洞窟の奥まで到達すると、"王の名"というものを問われる。この答えは「ハンディコンピュータ」のエリア3に記憶されているデータを呼び出し、変換すればきっとわかるはず。

そして様々な真実が明らかになり…

物語はクライマックスへと加速する！

10個の宝玉がそろえば、新たな道が開ける。姿を消した父・広大の残したそんな言葉を信じ、走り続けてきたたくやを待っていたもの。それは…。P174からはエピローグストーリーをダイジェストで紹介！

その前に… "達成率100%"への指南！

エピローグストーリーのダイジェストへ移る前に、ここでは分岐マップの達成率を100%にする際に役立つ、それぞれの分岐点の詳細を紹介していく。右に示した表の見方と全分岐マップを頼りに、効率よくマップの達成率を上げていってほしい。なお、各々の分岐点までのフローチャートは本誌バックナンバーを参照とさせてもらう。ちなみに、達成率が100%になった状態で夜にある場所へ行くと、いいことが起こる…。詳しくは書かないので、見つけたときにニヤリとしてほしい。

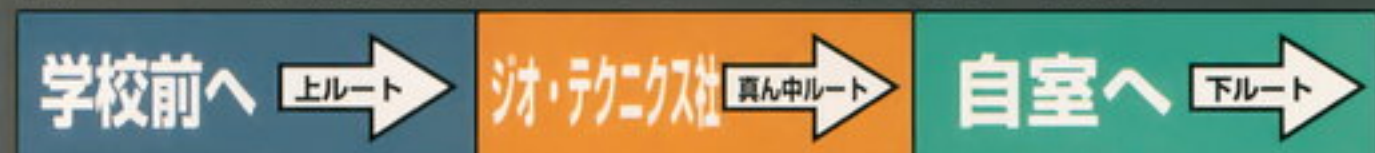
分岐タイプを判別する

場 ア 選 条

「場」は場所分岐、「ア」はアイテム分岐、「選」は選択肢分岐、「条」は条件分岐を示し、どの項目に色がついているかによって、その分岐点のタイプを判別できるようになっている。なお、複数着色されている場合は複合分岐だ。

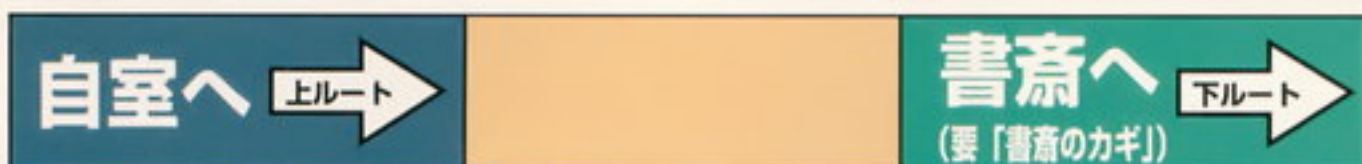
分岐のクリア方法を知る

何をすればその分岐点をクリアできるか。左から、(3分岐の場合)上ルートへ行く方法、真ん中へ…、下へ…といった具合いで分別。

学校前へ 上ルート	ジオ・テクニクス社 真ん中ルート	自室へ 下ルート

美月&異世界ルート

まずは、一条美月が話のメインとなる「美月ルート」と、エピローグストーリーへと続く「異世界ルート」内にある分岐点を詳しくチェックしていこう。

1 「書斎の鍵」があれば… 場 ア 選 条

自室へ 上ルート		書斎へ(要「書斎のカギ」) 下ルート

ゲームを始めてすぐに到達する分岐点で、異世界ルートへ派生する。神奈ルートで手に入れることができるアイテム「書斎の鍵」の有無によって分岐できるかできないかが決まる。ただしその鍵を入手するためにはご存知の通り、香織ルートで入手できる「超念石」が必要で、さらにそれを手にするには亜由美ルートでもらえる「ブルーカード」が必須だ。ちなみに、ここは2分岐のため真ん中のルートが存在しないので、中央の欄は空欄とする(以後同様)。

10 好みの道を選ぶべし 場 ア 選 条

ホールへ 上ルート		研究室へ 下ルート

この分岐点はどっちの道を選択しても美月ルートが継続し、特に際立った変化は生じない。ホールで美月と会話してもいいし、研究室で結城に会うのも悪くない。プレイヤー各自の好きな場所、もしくは訪れていない方を選ぼう。ただし、どっちのルートも1度ホールを通過することがイベント発生の条件だ。

12 美月ルートからは分岐不可 場 ア 選 条

屋敷前へ 上ルート		

分岐点11を通過してこの分岐点12を訪れた場合は絶対に分岐不可能で、屋敷前へ行くのが必然となる。ではなぜ、ここが分岐点として表示されているのかというと、分岐点4(澪&亜由美ルート)から足を運んだ場合のみ、分岐可能になるため。これに関する詳細は、後述する澪&亜由美ルートの方を参考にしてもらいたい。

ワンポイントYU-NO 宝玉がなくても"宝玉ロード"はできる！！

宝玉がなくなるとマップが開けない。これが通例だが、ちょっとしたテクニックを使うことで打開できる。トップメニューから「マップとアイテムはそのまま」で再開すると、夜の社で自動的にリフレクターデバイスが作動し、マップを開くことを利用するのである。なお余談だが、重要アイテムの1つ「超念石」を所持している場合はその作用によって、宝玉がなかろうが、どこ(例えば澪ルート後半にある洞窟内)にいようが、問題なくマップを開けるぞ。

上で紹介したテクニックを利用すれば、分岐マップの達成率を100%にするのも、幾分かは楽になるはず。

2 澪&亜由美ルートへ派生する 場 ア 選 条

屋上へ 上ルート	学校前へ 真ん中ルート	保健室へ 下ルート

本編が始まってから一夜明けた翌日、学校前で龍蔵寺と絵里子に会った後、校内のホールに足を運ぶことでこの分岐点に達する。澪&亜由美ルートへ派生する、唯一の分岐点で、ここ以外後にも先にも前述のルートへつながる場所はないので注意すること。また、真ん中ルート(学校前)へ行った場合には、神奈が落としていった「神奈の生徒手帳」を手に入れることができる。これは香織&神奈ルートへ行く際には欠かせない重要アイテム。彼女たちのルートへ進みたいのなら取っておこう。

11 香織&神奈ルートへ分岐する 場 ア 選 条

「神奈の生徒手帳」を神奈に使用する 上ルート		「神奈の生徒手帳」を神奈に使用しない 下ルート

屋上で会った神奈に対して、「神奈の生徒手帳」を使用するか否かで分岐。分岐点2が澪&亜由美ルートへ派生するただ1つの場所であるのと同じように、この分岐点も香織&神奈ルートへつながるたった1つの地点なので、見逃さないよう気をつけたい。アイテムを使わない状態で彼女と5回会話を交わすと、自動的に"使わない道"へ進むことになるので、前述のルートへミスなく進みたいのなら、会ってすぐに生徒手帳を使用し、その後会話を楽しむといった順序をとるのが得策といえる。なお、生徒手帳が手元にない場合は、強制的に"使わない道"へ進むことになる。

13 木刀を入手するか否か 場 ア 選 条

自室へ 上ルート		亜由美の部屋へ 下ルート

亜由美の部屋、もしくは自室に足を運ぶことによって道が決定する、場所分岐タイプの分岐点。どちらを訪れようが、亜由美からの電話を受けるイベントが発生し、この後も美月ルートが続行することになる。ただ、亜由美の部屋に行った場合は、電話を終えた後「木刀」を手に入れることができるので、まだ所持していないのならそちらを選ぶといいだろう。これに該当しない、すでに木刀を持っているプレイヤーはまだ足を運んでない方へ、どっちもすでに通過したプレイヤーは各自の好きな方へ選択しよう。

14 アイテムを取るなら会社へ 場 ア 選 条

ホールへ 上ルート	ジオ・テクニクス社へ 真ん中ルート	社へ 下ルート

場所分岐タイプ。真ん中ルートのジオ・テクニクス社へ足を運ぶことで、イベント後に左の植え込みから「20ページ目の書類」を入手することができる。ただし、この分岐点に達する直前のイベントのこなし方には注意が必要。順序は関係なしに保健室、2階廊下、屋敷前といった場所を訪れることでこの分岐点に到達するのだが、分岐のクリア条件の関係と場所移動の必然上、最後に保健室を訪れていると、自動的に上ルートへ進むことになってしまうのである。

分岐マップ

滞のルート　美月のルート　神奈のルート
亜由美のルート　香織のルート　異世界ルート

15 どちらでも特に変化はない

場 ア 選 条

イブニングへ 上ルート　明雲寺公園へ 下ルート

セントラル街にある喫茶店イブニングと、明雲寺公園のどっちに足を運んだかによって分岐する。別のヒロインのルートになることはないので、訪れていない方を選ぶなり、各自の好きな方を選択するなりしよう。

16 井戸？それとも土蔵内？

場 ア 選 条

土蔵の中へ（要「金色のカギ」） 上ルート　井戸へ 下ルート

「金色のカギ」を使って土蔵の中へ侵入するか、土蔵前の向かって左側にある雑林を調べ、奥の井戸へと進むかの2択。分岐マップを見てもらえばわかるように、これ以後は分岐が複雑に絡み合うので、とりあえずここで宝玉セーブをするのも手だ。

37 条件をクリアしていれば…

場 ア 選 条

うずまき4に入った状態で周りを10回調べる 上ルート　土蔵前へ 下ルート

うずまき4に入ったことがある状態で土蔵内を10回調べると上ルート、前述の条件に当てはまる前に外へ出ることで下ルートに進むことができる。前者を選んだ場合には、宝玉や「ロープ」といったアイテムを手に入れられる。

38 ロープを使うかどうか？

場 ア 選 条

「ロープ」を井戸に使わない 上ルート　「ロープ」を井戸に使う 下ルート

井戸の中から光る物体と紙切れを見つけ、それに対して「ロープ」を使うかどうかで分岐。使った場合には「ロープ」を紛失する代わりに「銀のメダル」を入手する。12回、無駄な行動をしてしまうと、自動的に"使わない道"へ進むことになるので注意。

17 美月を止めるか？

場 ア 選 条

美月に「木刀」を使用しない 上ルート　美月に「木刀」を使用する 下ルート

襲ってくる美月に「木刀」を使うか否か。行動回数が14を超えると自動的に"使わない道"へ進み、エンディング5を迎えることになる。ちなみに「木刀」は澪ルート後半で入手できる「鉄の剣」で代用することも可能だ。

18 うずまき？ エンディング？

場 ア 選 条

土蔵の中へ 上ルート　母屋へ 下ルート

土蔵の中に入るか、母屋に行ってタペストリーのかかった中央の壁を調べるかによって道が決まる場所分岐タイプ。後者へ進んだ後はうずまき4に巻き込まれ、今まで訪れたことのあるイベントに、ランダムで飛ばされる。

19 正解数によって分岐する

場 ア 選 条

正解が3問以下 上ルート　正解が4問以上 下ルート

全8問の2択問題に対し、正解が4問に達したかどうかによって分岐する。ちなみに全回答は出題順に「尋常じゃない」、「何かの研究」、「2ヶ月前」、「タタリは関係ある」、「未だに謎」、「殺された」、「龍蔵寺の余命」、「人間」となる。

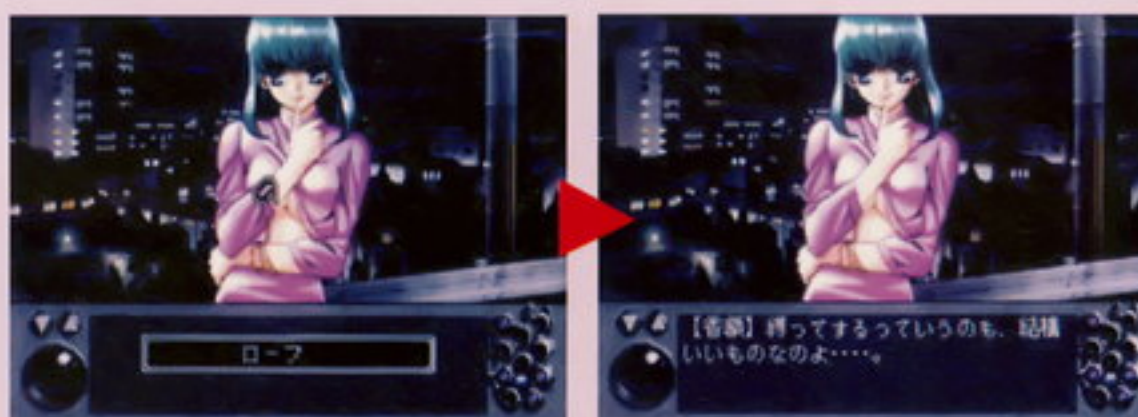
39 別世界への扉が開かれる

場 ア 選 条

自室へ 上ルート　宝玉すべてをそろえ、社へ 下ルート

分岐点1で書斎に入った後、何もせずに自室へ戻るか、宝玉10個すべてをそろえて社へ向かうかで分岐する。書斎内の時計の中にある最後の宝玉を入手した場合は、強制的に社へ行くことになるので注意されたし。

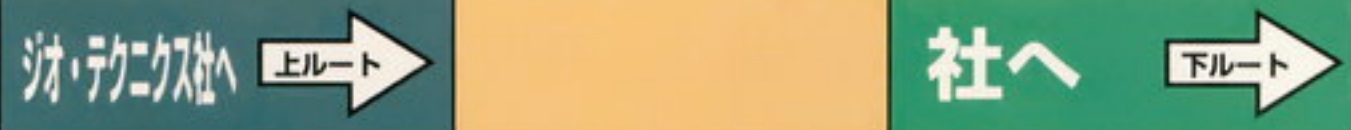
ワンポイント アイテム+人物=イベント!?

基本的にアイテムはゲームの進行や、新たな分岐を切り開く際に使用するが、まったく意味のない場面で特定の人物に対して使うと、ちょっとした反応が返ってくる。"イベント"というと大げさなのだが、組み合わせによっては楽しい反応を示してくれるので、ぜひ試してほしい。ただし、一部に使用後なくなってしまう組み合わせ(亜由美+「磁気カード」など)もあるので注意。

左は香織に「ロープ」を使用した際の反応。何か勘違いしている!?　亜由美+「鉄の剣」なんてのも楽しいかもね。

澪&亜由美ルート

次は、美月ルート内に存在する分岐点2から枝分かれする澪&亜由美ルート。このルートは分岐点5のあたりから、それぞれ個別のストーリーをたどることになる。

3 「澪のメモ帳」を拾える 場ア選条

ジオ・テクニクス社へ 上ルート → ／ 社へ 下ルート →

社へ足を運べば「澪のメモ帳」が手に入る。それを除けばこれといって大きな特徴がないので、単純にまだ訪れていない方の道を選ぶといい。どっちにもすでに足を踏み入れているのなら、プレイヤー各自の好きな方を選択しよう。

12 分岐条件が非常に複雑 場ア選条

文中に詳細を明記 上ルート → ／ 文中に詳細を明記 下ルート →

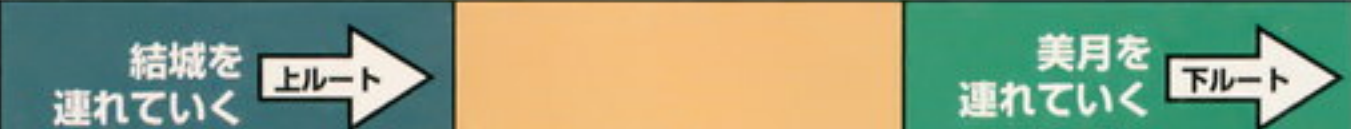
複雑な条件が絡む、条件分岐タイプ。今までに美月ルートをクリアしてエンディング5、6を迎えた、または、うずまき4に入ったことがある場合は上ルート(屋敷前)を通って美月ルートへ。それに該当しない、もしくはエピローグストーリーまでクリアしていれば下ルート(保健室)を通り、澪&亜由美ルートを進むことになる。

6 澪ルートへ進む？ 場ア選条

「澪のメモ帳」をみおに使用 上ルート → ／ 「澪のメモ帳」をみおに使用しない 下ルート →

「澪のメモ帳」を澪に使用するか否かで分岐。使用した場合は、澪ルートとして完全に独立した道を進むことになる。彼女と4回話せば、自動的に"使わない道" へ。

8 結城と美月、どっちを選ぶ？ 場ア選条

結城を連れていく 上ルート → ／ 美月を連れていく 下ルート →

パートナーを美月と結城のどちらかに決め、洞窟の探索へ。洞窟内には必然的に複数回訪れることになるので、ここの選択肢が出る前に宝玉を使用するのが得策。

4 澪&亜由美なら社へ 場ア選条

学校前へ 上ルート → ／ 社へ 下ルート →

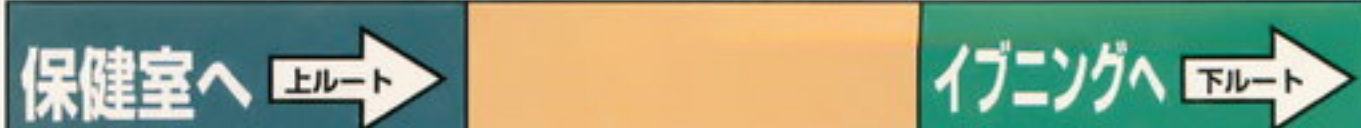
場所分岐タイプだが、学校前に行くとさらに条件分岐(分岐点12)に到達するうえ、その条件が非常に複雑(12参照)でヘタすると美月ルートへ強制的に運ばれてしまう。よって、澪&亜由美ルートへ進みたいのなら無難に社へ行くべきだろう。

5 澪ルートへ行くなら研究室 場ア選条

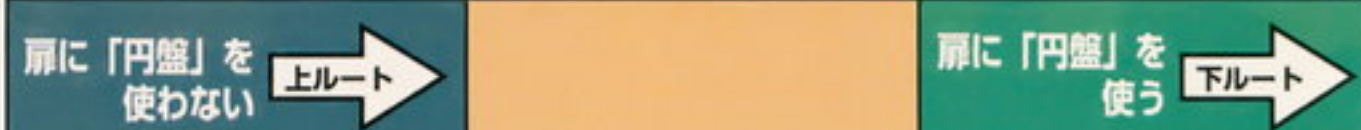
研究室へ 上ルート → ／ 学校前へ 真ん中ルート → ／ 保健室へ 下ルート →

「澪のメモ帳」を持っているのなら、ここで研究室へ足を運び、さらなる分岐をうまくクリアすることで澪の単独のストーリーに移行することができる。

7 より道も悪くない？ 場ア選条

保健室へ 上ルート → ／ イブニングへ 下ルート →

保健室、イブニングと2つの道に分かれているが、前者へ訪れると結局はイブニングを通り……といった道筋に。ちなみに保健室では絵里子の寝言が聞けるぞ。

40 安全装置を解除する？ 場ア選条

扉に「円盤」を使わない 上ルート → ／ 扉に「円盤」を使う 下ルート →

分岐8で美月をパートナーにした場合にのみ生じる分岐点。洞窟内にある扉の中央部分にあるくぼみへ、「円盤」を使用するかどうかで道が決定する。"使わない道" へ進んだ場合、結城をパートナーにした時の道と合流することになる。

香織&神奈ルート

最後は、分岐点11で「神奈の生徒手帳」を使用することで来られる香織&神奈ルート。さらに分岐点28、29などから、神奈のストーリーへ独立していく。

26 好きな方に足を運ぼう 場ア選条

自宅前へ 上ルート → ／ 2階廊下へ 下ルート →

場所分岐タイプ。どっちに進んでも、アイテムが手に入るなどといった特典はなく、結局は香織&神奈ルートが存続する。好きな方に足を運ぼう。

28 神奈ルートへ派生する 場ア選条

海岸へ 上ルート → ／ セントラル街へ 下ルート →

香織&神奈ルートから神奈のストーリーが独立する分岐点。海岸の方から聞こえる妙なサイレン音を無視してセントラル街へ向かえば、神奈ルートへ。

30 香織か、北条か… 場ア選条

北条と話す 上ルート → ／ 香織を追いかける 下ルート →

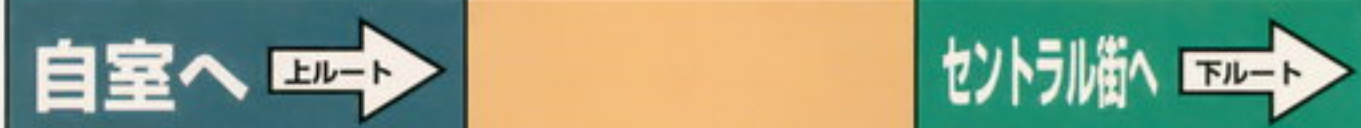
一見、重要そうな選択肢分岐だが、どっちを選んでも結果的に神奈の部屋へ向かい、合流することになる。まだ行っていないほうの道を進めばいい。

27 書類を拾いに行く？ 場ア選条

屋上へ 上ルート → ／ ジオ・テクニクス社へ 真ん中ルート → ／ 社へ 下ルート →

ジオ・テクニクス社へ行けば、植え込みから「20ページ目の書類」が発見できることを除けば26同様、際立った事柄は一切ない。ここも各自の好みで構わないだろう。

29 またも神奈ルートへ派生 場ア選条

自室へ 上ルート → ／ セントラル街へ 下ルート →

香織&神奈ルートから神奈のストーリーが独立する分岐点その2。分岐点28と同じようにセントラル街へと足を運べば、神奈ルートに進む。

31 神奈を追えば彼女のルートへ 場ア選条

イブニングへ 上ルート → ／ 海岸へ 下ルート →

去った神奈を追って海岸へ行くか、香織との約束を守ってイブニングへ足を運ぶかの2択。前者を選べば分岐点28、29同様、神奈ルートへ。

9 2人で脱出？それとも… 場ア選条

一緒に行く 上ルート		澪一人に行かせる 下ルート

外界への扉に「銀のメダル」を使用した後に生じる分岐点で、タイプは選択肢分岐。どちらの選択肢を選んでも、各々エンディングを迎える。余談だが、「澪一人を行かせる」を選んだ際のエンディンググラフィックは結城、美月の2パターンある。

41 亜由美ルートか、澪ルートか 場ア選条

島津家へ 上ルート		明雲寺公園へ 下ルート

分岐点20で「俺が澪を家まで…」を選んだ後に生じる分岐点。結城に頼まれた通り、澪を家まで送れば彼女の、怪しげな影を追って公園へ足を運べば亜由美のストーリーに、ルートが決定される。さて、約束を守るか、好奇心を満たすか……？

22 非常に簡単な条件分岐 場ア選条

ここにある宝玉を取っていない 上ルート		ここにある宝玉をすでに取った 下ルート

この分岐点にある宝玉をすでに取っているか、まだ取っていないかで分岐する、条件分岐タイプ。前者の場合はエンディング12へなだれこみ、後者の場合はうずまき3に巻き込まれる。ちなみにうずまき3に巻き込まれると、強制的に本編のスタート地点(夜の社)へ飛ばされる。

24 書類を渡すか渡すまいか 場ア選条

香織に「20ページ目の書類」を使わない 上ルート		香織に「20ページ目の書類」を使う 下ルート

「20ページ目の書類」を要求してくる香織に対し、書類を使うかどうかで分岐する。"使う道"に進んだ場合は、ジオ・テクニクス社内で「機密書類」と呼ばれるアイテムを手に入れることができる。これはストーリー上では意味のあるアイテムなのだが、特に使う場面はない。前ページで述べた"遊び"の際に使うぐらいか。

20 様々なルートへの分岐 場ア選条

「俺が結城の代わりに…」を選んだ後、研究室へ 上ルート	「俺が澪を家まで…」を選ぶ 真ん中ルート	「俺が結城の代わりに…」を選んだ後、保健室へ 下ルート

選択肢分岐プラス場所・条件分岐といったいわば2重分岐。「俺が結城の代わりに…」を選んだ後の研究室は、美月ルートを分岐点15のあたりまで終えていないと選ぶことができないので注意。ちなみにここへ行くとうずまき1に入り、2から出てくる。

21 「磁気カード」を見せる？ 場ア選条

真理奈に「磁気カード」を使う 上ルート		真理奈に「磁気カード」を使わない 下ルート

守衛所を見るたびに女守衛・真理奈が登場し、彼女は3回まで姿を現す。この分岐点は、その内の2、3回目に「磁気カード」を見せるか否かで道が決定する。なお、1回目にいくらカードを使用しても、何も起きないので注意すること。

23 より道するか否か 場ア選条

ジオ・テクニクス社へ 上ルート		セントラル街へ 下ルート

一応分岐点だが、下ルートのセントラル街は単なるより道ともいうべきもの。直接ジオ・テクニクス社へ向かうか、ちょっと街を覗いてから会社へ行くかの違いだ。

25 "証拠"は持ってる？ 場ア選条

豊富に「豊富の密会写真」を使わない 上ルート		豊富に「豊富の密会写真」を使う 下ルート

「豊富の密会写真」を豊富に対して使うか否かで道が決定する、アイテム分岐。アイテム自体がこの分岐点の"使わない道"の方に位置するので、現時点で手元にない場合はまず宝玉セーブし、写真を入手した後、再び分岐点25に戻ってくるといい。なお"使う道"、"使わない道"とも、すぐにその後エンディング(それぞれ11、10)を迎える。また、後者では「親父の手紙」を使用することで、香織ルートで役立つアイテム「ブルーカード」を手に入れられる。

32 香織と協力し合う？ 場ア選条

「ブルーカード」を香織に使う 上ルート		「ブルーカード」を香織に使わない 下ルート

「ブルーカード」を香織に渡すか否かで分岐。渡した後の道は複雑に分岐が絡むので、カードの使用後はとりあえず宝玉セーブするのが良策(ブルーカードを再びとってくる手間を省くため)だ。ちなみに渡さなければ、神奈ルートへ進行する。

34 「超念石」を取る？ 場ア選条

石を取る 上ルート		石を取らない 下ルート

目前にある、水槽の中に入った「超念石」を取るか否かによる選択肢分岐。取った場合は超念石を入手して分岐点35へ、取らなかった場合は「磁気カード」を使って亜由美のオフィスのドアを開け、エンディング2へ進むことになる。

36 「超念石」はここで使用する 場ア選条

「超念石」を神奈に使う 上ルート		「超念石」を神奈に使わない 下ルート

「超念石」を使用するかどうかで分岐する、アイテム分岐。"使う道"に進む場合は、目を閉じた神奈に対して「超念石」を使う。逆に"使わない道"に進みたいのなら、彼女の鼻を一度調べた後、顔の他の部分を見ればいい。

33 待つか、進むか… 場ア選条

オフィスへ(要「磁気カード」) 上ルート		奥の部屋へ 下ルート

場所、アイテムといった2つの要素が絡む複合型分岐。香織に「ブルーカード」を渡してジオ・テクニクス社へ侵入した後、1人で社内の廊下に残された際に生じる。左側の壁にある緑色のコントロールパネルに「磁気カード」を使用した後、ボタンをプッシュして亜由美のオフィス内へ入るか、目的通り奥の部屋へ進むかの2択によって、道が決定する。ちなみに奥の部屋の扉は、最初閉じているが、適当なアイコンクリックを20回行うと自動的に開く。前者を選んだ場合はエンディング1へとなだれこみ、後者を選んだ際はさらなる分岐点にぶつかることになる。もちろん、「磁気カード」がない場合は、強制的に後者へ。

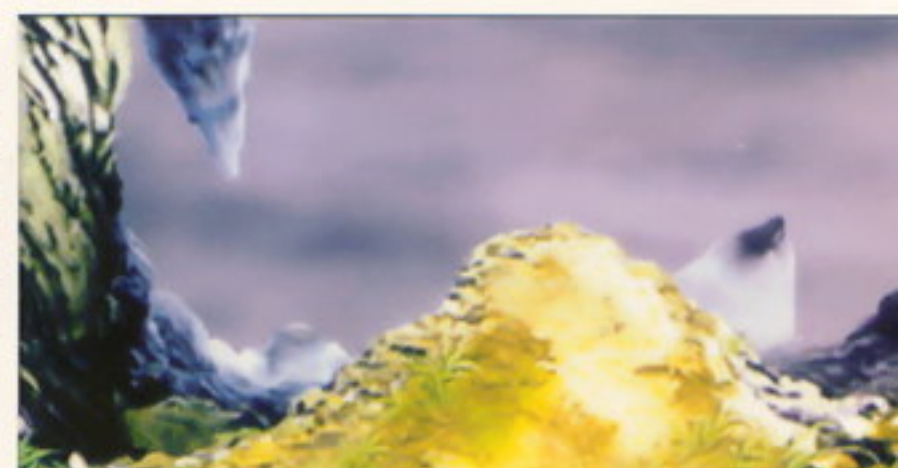
35 香織に石を渡す？ 場ア選条

渡す 上ルート		渡さない 下ルート

分岐点34と同じように選択肢分岐。素直に香織へ渡すと「超念石」がなくなってエンディング1へ、逆に渡さなければ「磁気カード」を使ってオフィス内へ入ることでエンディング2へ。ちなみに、「超念石」は神奈ルートの後半で使用したり、所持しているとその作用によって宝玉がなくてもマップを開くことができるなど、用途が非常に幅広いので、ぜひとも手元に置いておきたい。

一つの結末は、さらなる旅への序曲だったのか

プレリュード

一面に広がる草地を穏やかな陽光が照らす。木々のざわめきと小鳥たちのさえずり、そして小川のせせらぎが、この上ない心地よさを作り出す。その地は、どこか幻想的な雰囲気を醸し出す一方、どこか懐かしさを感じさせた。そう、まるで自分の故郷に戻ってきたかのような、そんな感覚……。
―さらなる旅への扉が今、ゆっくりと開かれた。

YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

―――Epilogue Story Digest

広がる森、どこまでも続く気配さえするけもの道。そんな見知らぬ世界を歩き回るたくやの目前に、1人の少女が姿を現す。それは、たくやが出会うべき運命の人…？

セーレスという名の少女

今、自分自身のいる場所がどこなのかすら確信のないまま、壮大な森を歩き続けるたくや。そんな彼の前に、1人の少女が現れる。彼女の名は「セーレス」。

生まれつきなのか、なぜか言葉を話さないセーレスと、必死の想いでコミュニケーションをとる。「ここは剣ノ岬でもなければ、境町でもない……」。自らの状況をほんの少しながら把握したたくやは、さらなる手がかりを得るため、再び歩き始める。森で出会った頼りないナビゲーターを脇に従えながら。

最初は見知らぬ人間を前にして怯えたきりのセーレス。しかし、たくやの渾身(?)のコミュニケーションによって徐々に心を開きはじめ、ついにはヒョコヒョコとたくやの後ろを付いてくる。

【セーレス】ニコッ。

言葉を話さないセーレスは「コクン」、「プルンプルン」などといった擬音でコミュニケーションする。

セーレス

SAYLESS

異境の地で、たくやが初めて出会った人物。その表情が示すように、優しく、穏やかな性格。ただ、彼女はなぜか一切の言葉を発することをしない。(この後出会うことになる)アイリアによれば、彼女は巫女(後述)として神から力を授かる代わりに、言葉を封じたため、会話をしないという……。

森を抜け、広がる大地を目のあたりにする。ここは日本なのか？いや、むしろ地球上なのか？ 真実は、直後に明かされた。

“ボーダー”を守りしもの

ついに1つの民家を見つける。中にいた女性の名は「アイリア」。彼女の口から語られた真実、それらはどれもがたくやを驚愕させた。ここは境町でもなければ地球上でもない「デラ＝グラント」と呼ばれる場所であること。セーレスの服装、また言葉を話さないことから考えて、彼女は数百年に1度訪れる自然の怒りを神から授かった力で鎮める巫女だということなど…。

話を一通り終えたたくやは背後のセーレスに目を向ける。しかし、一緒に来たはずの彼女の姿がない……！ 危険を感じとったたくやは、アイリアから借りた剣を手に、民家を飛び出す。

【セーレス】………。

予感は単なる思い過ごしだったのか。セーレスは崖で花を摘んでいた。だが、その時…。

アイリア

AILIA

「ボーダー」と呼ばれる、ここデラ＝グラントと外界を分け隔てる境界線を、恐ろしい獣たちから守る騎士。正義感が強く、騎士道を重んじる勇敢な女性だが、今は病のためさほど動けない。神帝(帝都にいる、この世界を統治する人物)を敬う。ちなみに、彼女には妹がいるらしい……。

あせりは固い決心へと変化し、たくやを動かす。しかし、天使の心の声が、再び彼を揺るがした……。

通じ合う2人の心

アイリアのいいつけどおり、たくやはボーダー、また巫女セーレスを守るため、辺境の地で生活を始める。元の世界へ帰る方法を、必死に模索しながら。だが、1週間が過ぎても何1つ手がかりは見つけられない。あせりはたくやを突き動かし、とうとう砂漠を超え、帝都に赴くことを決意させる。一方セーレスは、たくやを止めようと様々な行動に出る。

そして、そんな彼女のひたむきな心がようやくたくやを動かす。2人はこの辺境の地でゆっくりと暮らしはじめる……。

透き通るような青空の下、たくやはセーレスと2人、この地で腰を落ち着けて暮らそうと決心する。

to be continued……

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●アトラス●発売中（11月13日発売）●RPG●6,800円（CD 2 枚組）●全年齢推奨

新種族続々発見!!

本作品を楽しむうえで欠かせない要素、「悪魔合体」。ゲーム中、これを繰り返しているうちに、今まで見たことのない種族に出くわさなかっただろうか？　今作では新登場の種族も数多くいることが判明したのだ。

英雄・猛将合体

造魔は合体させた悪魔の特性をそのまま引き継ぐ。ある方法により、造魔とはかけ離れたまったく新しい種族が誕生するのだ。英雄が造魔の力を借り、再びこの世に現われる。彼らが仲魔になればどんなに心強いだろうか。

英雄	ジャンヌ・ダルク	LV 54
HP 525/525	CP: 6	
MP 314/314	性格: 友愛	

物理 攻撃	134	力	13
命中	103	知	18
魔法 攻撃	184	魔	20
命中	56	耐	10
基本防御	144	速	12
回避能力	100	運	14

中世100年戦争の末期、天使の啓示を受けフランスを勝利に導いた聖女。イギリスに捕まり魔女裁判で処刑されたが、死後25年経って判決は取り消され、聖女として認定された。前作でも登場した英雄で、非常に優れた魔法を数多く持つ。性格が友愛なので、忠誠度が高ければプレイヤーを守護してくれるようになるだろう。

LV54、HP 525、MP 314。メ・ディアラマ、ラク・カジャ、スク・カジャ、オルレアンの祈りを持つ。ここにタル・カジャを継承させたいところ。

英雄ジャンヌ・ダルク

猛将	ラリョウオウ	LV 44
HP 434/434	CP: 5	
MP 192/192	性格: 冷静	

物理 攻撃	120	力	16
命中	87	知	12
魔法 攻撃	128	魔	14
命中	38	耐	9
基本防御	122	速	13
回避能力	84	運	10

6世紀中頃の中国北部にあった北斎という国で活躍した武将。非常に優しく、美しい容貌をしていため、戦場にふさわしくないと奇怪な形相の仮面をつけ、五百騎の兵を率いて出陣した。その伝承が我が国日本にも伝わり、唐楽曲の雅楽の中に取り入れられた。その中で彼は龍をかたどった恐ろしい仮面をつけた姿で現れる。

LV44、HP 434、MP 192。マハ・ザンマ、イナズマ突き、フライング・ハイを持つ。レベルの割に攻撃力は高い。

猛将ラリョウオウ

合体事故・ダーク／ニュートラル合体

合体事故でしか作りえない悪魔も存在する。それがここに上げた秘神と珍獣だ。威霊と狂神はダークとライト系悪魔の合体で作れるぞ。

秘神	アメノフトタマ	LV 23
HP 243/243	CP: 5	
MP 126/126	性格: 友愛	

物理 攻撃	60	力	7
命中	44	知	9
魔法 攻撃	113	魔	13
命中	30	耐	7
基本防御	76	速	5
回避能力	42	運	6

秘神 アメノフトタマ

日本書紀に登場する占いや神事を司る神。「天太玉命」とも書く。大和朝廷において神事を司るとされた神であり、神を祀り、神事を行うことで天皇家に仕えていた忌部氏の祖神であるといわれる。LV23、HP 243、MP 126。メ・ディア、メ・パトラ、エストマ、リベラマを持つ。複数のステータス異常を回復できる能力がある。

威霊	オメテオトル	LV 61
HP 626/626	CP: 13	
MP 343/343	性格: 冷静	

物理 攻撃	152	力	15
命中	113	知	18
魔法 攻撃	200	魔	22
命中	58	耐	17
基本防御	172	速	13
回避能力	109	運	11

威霊 オメテオトル

古代アステカ神話に登場する創造神で、男女2つの性を持っていたことから異なる2つの名で呼ばれることもあった。実際の創造は、その子供にあたるケツアルカトルやテスカポリトカなどの神が行ったようだ。LV61、HP 626、MP 343。マハ・ラギオン、マハ・ブフーラ、ジャッジメント、雷震王母の蹴りを持つ。

珍獣	チュパカブラ	LV 35
HP 305/305	CP: 7	
MP 91/ 91	性格: 獰猛	

物理 攻撃	96	力	13
命中	72	知	9
魔法 攻撃	52	魔	5
命中	22	耐	12
基本防御	110	速	15
回避能力	69	運	5

珍獣 チュパカブラ

カリブ海に浮かぶプエルトリコに出没するという謎の生物。家畜の血を吸うといわれる。体長90センチから180センチ位で、頭部は楕円形。赤い目をした姿は、ヒューマノイド型エイリアンと酷似しているらしい。実際彼が目撃されるときはUFOも目撃されている。LV35、HP 305、MP 91、かみつき、引っかきを持つ。

狂神	アラミサキ	LV 52
HP 486/486	CP: 11	
MP 204/204	性格: 獰猛	

物理 攻撃	146	力	21
命中	99	知	11
魔法 攻撃	124	魔	14
命中	36	耐	15
基本防御	150	速	13
回避能力	96	運	10

狂神 アラミサキ

住吉大神の荒魂ともいわれる、荒らかな力を持った神。「荒御前神」と書かれる。神功皇后の新羅遠征の際に天照大神に遣わされたとされる神で、皇后の船の先方に立ってはこれを護り導いたとされる。LV52、HP 486、MP 204。ベイバロンの気、ヒステリービンタ、闇討ちを持つ。闇討ちは新月時に効果を発揮するぞ。

魔晶変化

悪魔の忠誠度が最大値に達すると、アイテムとして転生してくれる。その多くは非常に役立つもので、貴重な仲魔を失うことになっても後悔しない効果を上げてくれる。特に使えるのは武器や防具になるもので、特別な効果を持っていたり、装備した者のステータスにボーナスポイントを与えてくれるものも存在する。

妖精 ヴィヴィアン→ランスロットの剣

妖精 ヴィヴィアン LV 40 HP 308/308 CP 8 MP 136/136 性格 狡猾
物理 攻撃 98 命中 74 魔法 攻撃 124 命中 34 基本防御 110 回避能力 72
力 9 知 10 魔 14 耐 7 速 8 運 9

ランスロットの剣 男性専用 宿り魔 妖精 ヴィヴィアン
相性：斬撃
攻撃力：58 命中力：40 装備効果：知 +2
攻撃効果：前１体を攻撃する、戦士ランスロットが所持した直刀。

妖精ヴィヴィアンはチップ工場の１階によく出現する。宝石を上げると忠誠度アップ。

アーサー王と円卓の騎士に登場した剣。装備すると知力が２上がるのはうれしい。

霊鳥 サンダーバード→雷神剣

霊鳥 サンダーバード LV 42 HP 369/369 CP 7 MP 110/110 性格 狡猾
物理 攻撃 114 命中 83 魔法 攻撃 98 命中 22 基本防御 130 回避能力 80
力 15 知 5 魔 12 耐 15 速 15 運 5

雷神剣 男性専用 宿り魔 霊鳥 サンダーバード
相性：斬撃
攻撃力：66 命中力：44 装備効果：
攻撃効果：前１体とその両脇を攻撃出来る、長剣。相手を「感電」させる。

妖鳥と鬼女で作れる、作りやすいライト系悪魔の霊鳥。魔晶変化してもすぐに作り直せる。

攻撃力、命中率共に高い剣。また追加効果「電撃」で、複数の敵の動きを止めることも可能だ。

神樹 ナルキッソス→すいせんの花

神樹 ナルキッソス LV 30 HP 237/237 CP 3 MP 110/110 性格 狡猾
物理 攻撃 80 命中 55 魔法 攻撃 105 命中 28 基本防御 88 回避能力 54
力 10 知 8 魔 12 耐 6 速 5 運 9

すいせんの花 宿り魔 神樹 ナルキッソス
攻撃力：－ 命中力：－ 装備効果：－
使用効果：贈答で、仲魔の忠誠度が最大になる。会話で女性悪魔が必ず仲魔になる。

龍王と妖精の２身合体で作れる神樹。能力的にはあまりパッとしないが、魔晶変化で役立つ。

性格友愛の仲魔にプレゼントすると忠誠度が一気に最大に。交渉時には女性型悪魔が好む。

妖鳥 タンガタ・マヌ→鳥人の腕輪

妖鳥 タンガタ・マヌ LV 39 HP 307/307 CP 8 MP 107/107 性格 狡猾
物理 攻撃 94 命中 80 魔法 攻撃 71 命中 26 基本防御 110 回避能力 76
力 8 知 10 魔 7 耐 8 速 14 運 9

鳥人の腕輪 宿り魔 妖鳥 タンガタ・マヌ
防御力 18 回避力 20 装備効果：なし
防御効果：呪殺無効。装備時、「魔 12」以上を必要とする。

クリプトチップ工場でよく出現する。妖鳥は合体でも役に立つので必ず仲魔にしておこう。

敵の呪殺攻撃を無効化してくれる。ただし装備するには魔力が12が必要だ。

特殊剣合体

合体剣「無銘の刀」。これに悪魔を合体せることで、能力値の高い剣を作れる。しかし特定の悪魔を合体させることで、特殊な剣になることがある。それが特殊剣合体だ。

無銘の剣
＋
破壊神セイテンタイセイ

如意棒 男性専用 宿り魔 破壊神セイテンタイセイ
相性：斬撃
攻撃力：14→64 命中力：2→59 装備効果：なし
攻撃効果：敵前列を攻撃する棒で、普段は、耳の中に隠せるほど小さくなるという。

セイテンタイセイが宿る合体剣如意棒。攻撃力が低いが、敵前列すべてを対象に攻撃できるので便利な剣。命中率の高さも見逃せない。

破壊神 セイテンタイセイ
有名な中国の物語、「西遊記」に出てくる「孫悟空」の別名。高僧三蔵法師と共に天竺へ経文を取りに行った話は有名である。

造魔形態

造魔は合体させた悪魔と、そのレベルによってさまざまに形態を変える。大きく分けて形態は４つに分かれるが、レベルが上がるとさらに違った形態になるようだ。

人型後期

人間型の悪魔を合体させると、この形態になる。主に魔神や幻魔、鬼神など、高位のライト系悪魔を合体させるとこの形態になるようだ。

この形態になる悪魔

●魔神 ●女神 ●破壊神 ●地母神 ●鬼神 ●邪神
●死神 ●幻魔 ●妖魔 ●妖精 ●夜魔 ●魔王
●地霊 ●妖鬼 ●鬼女 ●邪鬼 ●幽鬼

天使型 後期

天使や霊鳥など、大種族「飛天」の悪魔を合体させるとこの形態になる。さらに高位レベルの悪魔を合体させると、形態を変化させるぞ。

この形態になる悪魔

●天使 ●大天使 ●堕天使
●霊鳥 ●妖鳥 ●凶鳥

獣型後期

大種族「獣族」を造魔に合体させ続けるとこの形態になる。「体当たり」など突進系のエクストラ攻撃を覚えていることが多い。

この形態になる悪魔

●神獣 ●聖獣
●魔獣 ●妖獣

龍型後期

獣型形態と似ているが、龍族を含む造魔合体を繰り返すとこの形態になる。龍族だけでなく、神樹などの悪魔でもこの形態になるのが面白い。

この形態になる悪魔

●龍神 ●龍王 ●邪龍
●神樹 ●妖樹

悪魔リスト（LEVEL 51まで）

ライト系の悪魔は黄緑色、ニュートラル系は茶色、そしてダーク系は紫色で分けられている。合体例は、もっとも作りやすい例を掲載した。

悪魔	HP/MP	CP	特性	技	合体例
魔神 ルーグ (LV51)	HP 517/MP 210	CP 11/獰猛	破魔、呪殺無効	イナズマ突き、デスバウンド、マハ・ラギオン、テトラジャ	妖精ヴィヴィアン十魔獣オルトロス十女神トラソルテオトル
女神 パラスアテナ (LV50)	HP 471/MP 184	CP 10/獰猛	破魔無効、打撃・技を反射	イナズマ突き、テトラカーン、ディアラマ	霊鳥サンダーバード十妖鳥タンガタ・マヌ十妖鬼ニャルモット
大天使 アズラエル (LV48)	HP 486/MP 224	CP 10/冷静	破魔・呪殺を反射、打撃・技に弱い	メギド、スク・ンダ、はばたき、リカームドラ	女神トラソルテオトル十天使ヴァーチャー
霊鳥 ヤタガラス (LV50)	HP 385/MP 138	CP 8/友愛	破魔無効、衝撃やガンに弱い	マハ・ラギオン、タル・ンダ、ディアラハン、マッパー	天使ヴァーチャー十鬼女アマゾーン
神樹 ククノチ (LV48)	HP 372/MP 160	CP 5/冷静	破魔・呪殺無効、火炎に弱い	ザンマ、マカラカーン、光の壁	龍王ミズチ十妖精ヴィヴィアン
幻魔 クルースニク (LV46)	HP 394/MP 143	CP 7/獰猛	衝撃・破魔・精神・魔力無効	イナズマ突き、マハ・ラギオン、永眠のいざない、メ・ディア	夜魔インキュバス十妖魔ロルウイ
神獣 アヌビス (LV51)	HP 505/MP 167	CP 8/狡猾	衝撃・破魔・精神・魔力無効	ムドオン、パララマ、ベイバロンの気、マカ・カジャ	聖獣ビャッコ十天使ヴァーチャー
聖獣 セイギュウカイ (LV48)	HP 432/MP 124	CP 5/愚鈍	破魔を反射、呪殺に弱い	ハマオン、パララマ、肉弾、エストマ	天使ヴァーチャー十龍王ヴィーヴル
破壊神 セイテンタイセイ (LV49)	HP 500/MP 186	CP 10/獰猛	火炎を反射、破魔無効、氷結に弱い	回転蹴り、マカ・カジャ、ディアラハン	鬼神ティール十神樹マヤウェル十天使パワー
地母神 ハリティー (LV45)	HP 409/MP 198	CP 9/狡猾	電撃を吸収、破魔無効	子守り歌、うしの刻参り、スク・ンダ、九十九針、忠義の氷結	幻魔クーフーリン十妖鳥タンガタ・マヌ十妖鬼ギャリーベガー
鬼神 ショウキ (LV47)	HP 442/MP 174	CP7/冷静	電撃・破魔無効	両腕落とし、イナズマ突き、ハマオン、ラク・カジャ	地霊ドヴェルガー十龍王ミズチ
龍神 マカラ (LV38)	HP 383/MP 134	CP 6/友愛	電撃を反射、破魔無効	メ・ディア、放電、パララディ	龍王ヴィーヴル十聖獣アイラーヴァダ
龍神 セイリュウ (LV46)	HP 469/MP 126	CP 7/狡猾	電撃を反射、破魔無効	マハ・ジオンガ、スク・ンダ、悪魔の歯ぎしり、臭い息	女神トラソルテオトル十鬼女アマゾーン
天使 ドミニオン (LV51)	HP 397/MP 135	CP 11/獰猛	魔法に特に強く、ガンや技に弱い	ベノンザッパー、ムドラ、マカラカーン、忠義の衝撃	堕天使ハルパス十妖精トロール
妖鳥 ルフ (LV48)	HP 372/MP 116	CP 10/狡猾	電撃を吸収、破魔無効、ガンに弱い	サンダーボルト、体当たり、石化かみつき	魔獣オルトロス十夜魔インキュバス
妖精 トロール (LV47)	HP 401/MP 115	CP 10/愚鈍	物理攻撃を吸収、魔法に弱い	ミサイルパンチ、折りたたみ、ラク・カジャ	地霊ドヴェルガー十妖魔ロイチェスタ
龍王 ホヤウカムイ (LV50)	HP 445/MP 114	CP 10/冷静	衝撃を反射、呪殺無効	まきつき、毒ガスブレス、ペトラアイ	鬼女アマゾーン十妖魔ロイチェスタ
魔獣 オルトロス (LV45)	HP 358/MP 101	CP 9/狡猾	火炎を吸収、氷結に弱い	マイトブレス、炎の壁、体当たり、マッパー	地霊ドヴェルガー十夜魔インキュバス
地霊 トラルテクトリ (LV46)	HP 395/MP 114	CP 10/愚鈍	電撃を吸収、破魔無効	メガトンプレス、放電、かみつき	妖鬼ニャルモット十堕天使ハルパス
夜魔 サキュバス (LV49)	HP 372/MP 161	CP 10/狡猾	氷結を反射、呪殺無効、火炎に弱い	マリンカリン、マハ・ブフーラ、ムドラ、サキュバスの目	地霊トラルテクトリ十妖精ヴィヴィアン
堕天使 ボティス (LV46)	HP 359/MP 130	CP 10/獰猛	電撃を反射、呪殺無効	ヒートウェイブ、アイスクラッシュ、ジオンガ、マカ・カジャ	妖鬼ニャルモット十妖精ヴィヴィアン
妖鬼 ベルセルク (LV49)	HP 372/MP 105	CP 10/獰猛	氷結・電撃を反射、斬撃無効	マーキング、三日月斬り、ツイスターキック、デスバウンド	龍王ヴィーヴル十鬼女アマゾーン
鬼女 ボルボ (LV51)	HP 403/MP 131	CP 11/愚鈍	魔法に特に強く、ガンや技に弱い	マハ・ザンマ、ペトラアイ、ガン・ビーム、ディアラハン	妖魔ロイチェスタ十妖鬼ニャルモット
邪神 カナロア (LV49)	HP 512/MP 206	CP 20/冷静	破魔・呪殺無効、火炎に弱い	マハ・ブフーラ、アイオンの雨、マカラカーン	妖獣カブラカン十邪龍ピュートーン
凶鳥 アンズー (LV51)	HP 403/MP 123	CP 16/愚鈍	火炎を吸収、氷結やガンに弱い	火砕烈風破、羽ばたき	堕天使ハルパス十幽鬼グレイマン
妖樹 アールキング (LV50)	HP 385/MP 174	CP 15/狡猾	破魔・呪殺無効、火炎に弱い	マハ・ジオンガ、子守り歌、九十九針	地霊ドヴェルガー十邪龍ピュートーン
死神 チェルノボグ (LV47)	HP 536/MP 161	CP 19/獰猛	破魔・呪殺・精神・魔力無効	虚空斬破、ムドラ	悪霊ディブク十邪神パチャカマク
妖獣 カブラカン (LV45)	HP 224/MP 101	CP 14/愚鈍	物理攻撃に強く、破魔に弱い	メガトンプレス、自爆	邪龍ピュートーン十邪神パチャカマク
邪鬼 ギリメカラ (LV51)	HP 385/MP 123	CP 16/冷静	物理攻撃を反射、魔法に特に弱い	マハ・ラギオン、マハ・ザン、パララマ	妖鬼ニャルモット十夜魔インキュバス
怪異 むらさきカガミ (LV49)	HP 402/MP 181	CP 15/狡猾	魔法を反射、物理攻撃に弱い	マカ・カジャ、マカラカーン、うしの刻参り	合体不能
魔王 バロール (LV48)	HP 486/MP 224	CP 20/獰猛	物理攻撃に強く、魔法に弱い	ツイスターキック、マハ・ラギオン、マカラカーン	邪龍ピュートーン十凶鳥アンズー
邪龍 ムシュフシュ (LV50)	HP 415/MP 106	CP 15/獰猛	呪殺を反射、物理攻撃に弱い	ファイアブレス、マイトブレス	夜魔インキュバス十龍王ヴィーヴル
幽鬼 クドラク (LV46)	HP 371/MP 130	CP 14/獰猛	氷結を反射、呪殺無効、火炎に弱い	マハ・ブフーラ、ドルミナー	凶鳥カマソッソ十邪鬼ガシャドクロ
悪霊 ウィッカーマン (LV45)	HP 376/MP 121	CP 14/冷静	呪殺・神経・ガン無効、破魔に弱い	ムドオン、悪魔の産声	妖獣ピアレイ十幽鬼グレイマン

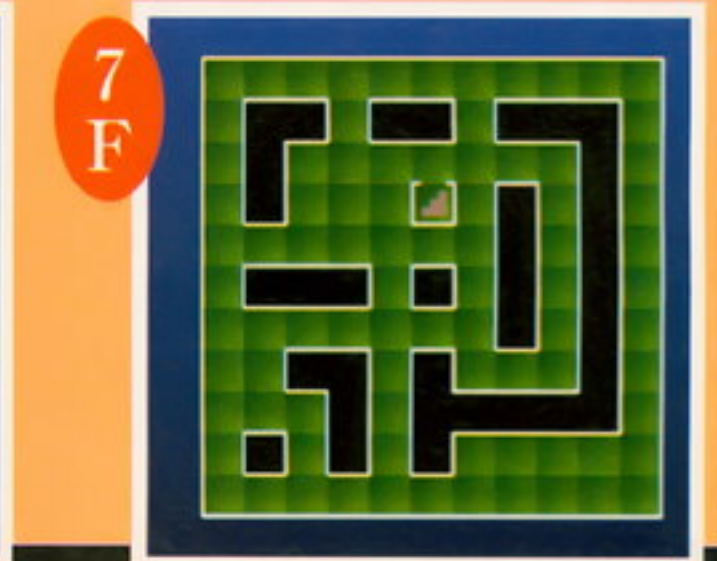
お役立ち

シーアークMAP

レベルが50前後になったら、シーアークは7階くらいまで行けるようになる。5階にはレベル30前後の悪魔が出現。ただし天使は出現しない。6階にはレベル30後半から40の悪魔が出現するが、ダーク系の悪魔が多い。天使パワーは6階に出現する。そして7階はレベル40代後半の悪魔が出る。このあたりの悪魔を使えば、ライト系の高位悪魔も作れるようになるだろう。

5F

6F

7F

PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.5 今年(1998年)もサタマガフォーラムをよろしく！

今週のカバーイラスト

明けましておめでとう！　今年も『サタマガフォーラム』をよろしくね。では1998年、しょっぱなのカバーイラストは千葉県のヒロ.ウメザワさん。アトラス広報の小林さんからコメントをもらったよ。●すごく手の込んだイラストだね。光沢紙だと思うんだけど、実際に見たときの質感がリアル。でもスペルが違ってるのが惜しい！(小林)

千葉県／ヒロ.ウメザワさん

VR美術館 in サタマガ

栃木県／ルイさん

パワフルなポーズにシビレたぜ。ムズカシイ色合いだけどうまくまとめててハッカーっぽイぞ。(金子)
●こちらの2点は金子一馬氏より。

福井県／有栖川恭さん

仕上げのていねいなイラストだね。バックのグラデがとってもキレイ。ちなみにボクはシックスの口調が気に入ってます。(金子)

今週の激似賞

福岡県／中野貴仁さん

電脳悪魔絵師「金子一馬」だね。指で六芒星を描くポーズは斬新。本人のイメージとぴったりのダークさがいい。(小林)

東京都／紫月さん

スプーキース勢揃いの図だね。でもゲーム中では決してこの光景を見られないのが残念だな。

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

今週もメガテンについて、熱く語り合いましょっ。●「ソウルハッカーズ」ではロウとカオス絡みが少なくなってきている気がする。しかしビジュアルやムービーは進化した感がある。(東京都／ももたろうさん)
■ストーリーを大きく左右したロウとカオスの概念は、確かに薄れた感じがするね。でも今回の「ソウルハッカーズ」は大きな物語の一部、という気がするのは私だけ？　きっとまたロウ、カオスの流れが大きく関わる物語が作られるって信じてます。ビジュアル関係はホントに大幅パワーアップ！　ムービーもこれでもかってほどクオリティ高くなってるし、このままいったらどうなるのか。期待しよう！

今週の DEVIL CARD

妖精 ピクシー

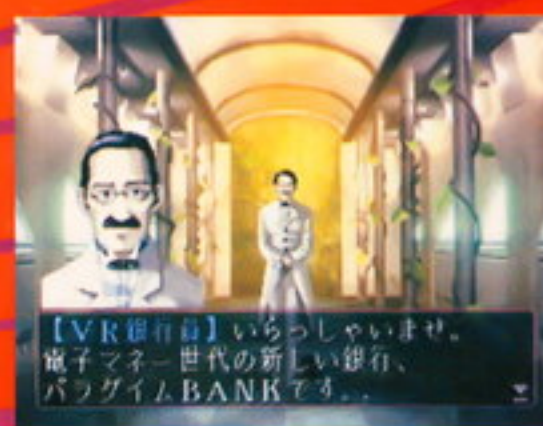
イングランド西南部諸州にかけて出没する妖精。一般に手のひらにのる程度の大きさだといわれているが、人間と同じ大きさになって現われることもあるらしい。

VRブティック サタマガ支店

今週のモデル スプーキーさん

優しくて頼りになる、生まれながらのリーダー気質とも思えるスプーキーさん。ハッカーの才能はピカイチだけど、ファッションに関してはちょっと無頓着らしいですね。でもよれよれのスーツがかえって親近感を増してます。ポイントはくわえ煙草とニヒルな笑顔。でも煙草は20歳未満の人は禁止です。どうしてもというならシガレットチョコでガマン。老けて見えますが25歳だそうです。

デビルサマナーQ&Aどーなってるの？

●ちょうど金融不安が世間を賑わせているせいか、どうしても「パラダイムBANK」にお金を預けることができません。大丈夫なんですか？(広島県／B・くみさん)
■ご心配はごもっともです。ですが当行では安全、有利、元本保証をしておりますので、安心してお預けくださいませ。(パラダイムBANKお客様係)

【VR銀行員】いらっしゃいませ。
電子マネー世代の新しい銀行、
パラダイムBANKです。

預けている時間によって、複利でお金が増えていく電子マネー。現実の銀行より信用できる!?

おハガキ大募集！

新年第1弾の『サタマガフォーラム』、いかがでしたか？　今年もガンガンおハガキを募集中です。今ねらい目は横位置のイラストとQ＆A。ここなら掲載率はちょっと高いかもしれない？　今週の最後を飾るあて先ハガキは北海道・みつぱさんぺいさん。話すと結構気さくな悪魔、妖精ペナンガルだね。ビョ～ンと伸びた腕がナイス。それじゃまた来週。

北海道／みつぱさんぺいさん

　※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッズをお送りします。

銀河お嬢様伝説ユナ3 -LIGHTNING ANGEL-

●ハドソン●発売中（12月4日発売）●5,800円●タクティカルアドベンチャー●全年齢推奨

第4章序盤戦！ 六花戦の生き残りとのバトル！

機械化帝国の機動要塞「天星」を粉砕したユナたち。地球の天火も止まり、あとは機械化皇帝を倒すだけとなった。

第４章では機械化皇帝が本拠地とする惑星を目指し、銀河のさらに深部へと進んでいく。四天機や、六花戦との戦いもより激化するぞ！

「白香の話によると　ここに私の盟友『左丞相の剣鳳』が幽閉されているらしいのです…

そう簡単にはたどり着けそうにもない。

またもチーム分割！でも戦うのはユナだけ……

第４章もミッション２でチーム分割が待っている。ただし天星攻略時と違うのは、実際にプレイヤーが指揮して戦うのはユナチームだけ、ということ。ポリリーナチームにもシナリオ上での戦闘はあるが、プレイヤーがそれを直接操作することはない。また、プレイヤーがａ・ｂどちらのミッションを選んだかで、次のミッションで仲間になるキャラが違ってくる。蜃楼星ミエネーヤに行けば「氷のミドリ」、永遠のプリンセス号に行けば「高貴な沙雪華」がチームに加わるぞ。自分が好きなのはどちらなのか、よく考えてルートを決めよう。攻略的観点からいえば、お勧めは「氷のミドリ」だ。

6/7　ユナのパーティを選択してネ

ポリリーナチームは使用しないので、ベストメンバーをそろえてしまおう。

蜃楼星ミエネーヤルート

ユナ「だ　誰もいない……ここの人は　一体どこに行っちゃったの？

氷のミドリが仲間に

永遠のプリンセス号ルート

ユナ「わかったわ　エルナー！ミラージュ　爆弾なんて　すぐ　外してあげるから！

高貴な沙雪華が仲間に

能力上昇ポイント

第４章の冒頭で、亜耶乎が桃花に連れ去られるシーン。ここでの選択肢は能力上昇ボーナスがつくぞ。友達の危機にいかに迅速に対処するかで、能力値が変化する。

選択肢	
外を見る	ユナのスピード+4
エルナーに尋ねる	変化なし

エルナーに尋ねる
外を見る

せっかく助けた亜耶乎がまたも敵の手に!? 大事な友達を守るためには、一瞬の躊躇も許されない。ユナには当たり前か？

MISSION1　異次元空間　亜耶乎を救え！

やっと自分を取り戻し、ユナたちと一緒に戦う決意を固める亜耶乎。だがそんな亜耶乎を機械化皇帝の元に連れ帰り、もう一度洗脳するべく桃花の魔の手が迫る。ユナは亜耶乎を助けられるか。

攻略ポイント　回復させずに倒せ！

亜耶乎を連れ去ろうとする桃花を倒すのがミッションの勝利条件。マップの左上にある転送ポイントまで桃花を行かせてしまうと、その時点でユナたちの負けとなる。ここはザコなどに目もくれず、ただひたすらに桃花だけを集中攻撃する他に突破方法はない。従ってメンバーには遠距離攻撃を持ち、さらにスピードの速いキャラを選ぶこと。ポリリーナやミサキ、詩織などに加えて、足の速いセリカを加えておくといいだろう。やっかいなのは敵に全回復を施す衛生機・全士がいることだ。こちらの攻撃でダメージを受けた桃花は、全士によって完全回復されるのだが、幸い全士自体はスピードが速くない。こちらのキャラのレベルが十分に高ければ、２回目の回復の前に桃花を倒すことはできる。とにかく攻撃集中、それだけだ！

ターゲットを指定してネ
香坂エリカ
桃花

六花戦にしてはそれほど強くない桃花。亜耶乎が連れて行かれる前に撃破せよ！

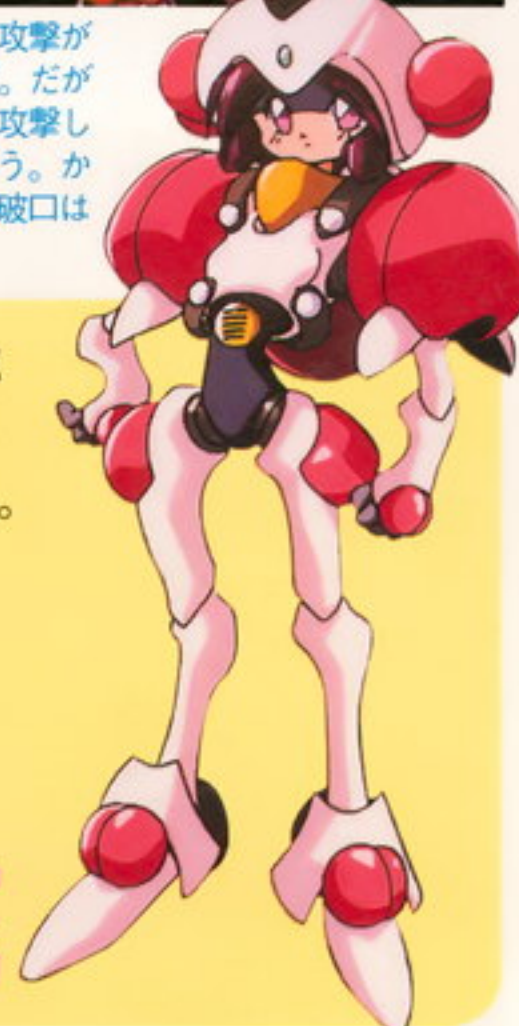
衛生機・全士
完全修復

今までの攻撃が水の泡だ。だが諦めずに攻撃しつづけよう。かならず突破口は開ける！

攻撃を受けたキャラを錯乱させる技・桃源郷はちょっと怖いが、それ以外は問題なし。戦う前にはりせんを買っておけば万全の体制になる。

「そういうわけで　みなさん　私は　六花戦の『桃花』！

かわいい顔してるけど、任務に忠実。

LV　20
HP360
EP252

六花戦 **桃花**

ミッションDATA		獲得GOLD	出現敵数
勝利条件	六花戦・桃花を倒せ	1080G	9機
敗北条件	桃花のワープポイント到達、またはユナの戦闘不能		

MISSION2a 蜃楼星ミエネーヤ 戦闘能力が問われる

紫陽花により壊滅状態に追い込まれた惑星ミエネーヤ。攻撃の手応えを感じさせない強敵、霧幻部隊を率いる紫陽花を倒すには、敵の猛攻に耐え切るだけの強靭な体を持っていなくてはならないぞ。

攻略ポイント 霧幻部隊の恐怖

マップ上に存在する灰色の敵は、すべて霧幻と呼ばれる特殊兵器だ。霧幻はこちらが攻撃をしかけるとその場で消え、自分のターンが来ると姿を現し攻撃してくる。基本的に倒す方法がないので大変面倒な敵だ。対処法としては、2人程度のオトリ部隊を用意するといい。霧幻部隊が迫ってきたら、オトリ部隊がその場で交戦し敵を引き付ける。主力はその間に紫陽花に向かって前進、霧幻部隊との距離を開けるというものだ。オトリ部隊は恐らく全滅するが、主力部隊と紫陽花が戦闘になれば決着は速い。霧幻が追いつく前に片づけよう。

紫陽花は地割れの奥にいる。遠距離攻撃で手堅くHPを減らしていこう。

冷酷非常な紫陽花。これ以上好き勝手にはさせない！

いきなり出現するので、背後から攻撃されてしまうのがキツイ。回復はこまめに。

六花戦 紫陽花

LV 21
HP395
EP262

背後から食らおうものなら、1発死もありえる紫陽花の近距離攻撃。十分注意してほしい。

酸性雨で防御力を下げ、切れ味鋭いレインボーソードでザックリ斬られるパターンが多い。正面から戦うならレベルが紫陽花よりも上のキャラだ。

ミッションDATA		獲得GOLD	出現敵数
勝利条件	六花戦・紫陽花を倒せ	1150G	11機
敗北条件	ユナの戦闘不能		

MISSION2b 永遠のプリンセス号 タイムリミットとの戦い

プリンセス・ミラージュの乗る船に時限爆弾が仕掛けられた！ 大切な友達を守るためユナたちは、永遠のプリンセス号の爆弾解除に取りかかる。紫陽花を倒し、さらに時間内に爆弾を止められるか!?

攻略ポイント 時限爆弾を止めろ！

船内に仕掛けられた爆弾は全部で5つ。残り時間は5ターンで、しかも爆弾自体が移動するというシロモノだ。これをすべて破壊するには、長距離移動ができて遠距離射撃を持つキャラが必要不可欠。よって爆弾処理係はミサキに決定となる。まずは画面左にテレポートし、爆弾に接近。次のターンを待って手際よく破壊しよう。ミサキを爆弾処理に専念させるべく、主力部隊はマップの中央で紫陽花と激突する。足の速いセリカを使って、ザコの増援が来る場所を抑えたら、あとは紫陽花に集中攻撃。ミサキに敵の攻撃の手が回らないように、とにかく前へ出て戦おう。もしもミサキが間に合わなくなりそうなら、途中からでもセリカを向かわせよう。移動力8の速さでフォローできるはずだ。

まずはミサキをテレポートで遠くに送り出そう。

主力は紫陽花との総力戦だ。全員死ぬ気で挑め！

敵をすべて倒したら、あとはミサキの活躍を見守るだけ。よろしく頼む！

ミッションDATA		獲得GOLD	出現敵数
勝利条件	爆弾を撤去し、六花戦・紫陽花を倒せ	1350G+α	9機+α
敗北条件	爆弾の炸裂、またはユナの戦闘不能		

ちょっと息抜き、地球に戻ってみよう!!

機械化帝国と戦い続け、銀河の奥深くまで進んだユナたち。ちょっと戦いに疲れたら、一度地球へ戻ってみるのはどうだろうか。「そんなのんびりしてるヒマはない！」という真面目なあなたにも、じつは耳よりな情報があるのだ。

このモードならいつでも大丈夫。いざ、故郷へ！

TV局に新たな敵が!?

地球に着いたらまずTV局へ行ってみよう。第4章のミッション2をクリアしていれば、敵が出現。すべて倒せば隠しキャラ「弓岡かえで」が仲間に加わるのだ！

地球の敵は全部倒したと思っていたのに！

仲間キャラ登場 弓岡かえで

HP186／EP258
攻撃力220
防御力202
技攻撃力220 技防御力202
移動力6 スピード244
通常攻撃:近距離 技:スタンオール

技・スタンオールが使えるぞ～。

ユナの家にはファンレター!!

また、ユナの家に戻ると、全国のファンから届いた応援の手紙を見ることができる。かなりの種類があるから、何度も家へ足を運ぶといいだろう。

ひょっとしてキミの書いたのもある？

コットン2

●サクセス●12月4日発売●5,800円●SHT●2人まで同時プレイ可能

後半ステージの攻略とハイスコアを狙うポイントを伝授するぞ!

STAGE 4…………とまどいの洞窟

狭く入り組んだ洞窟を進むステージ。それだけプレイヤーの行動範囲が制限されてしまう。さらに所々に砲台が設置され、後半には高速でスクロールする場所もある。注意すべきは、後ろからガイコツが現れ、弾を撃ってくるところ。撃ってくる弾はプレイヤーを狙ってくるのだ。まずは上に誘導して弾を撃たせ、下にかわしてガイコツをやり過ごしてから攻撃しよう。高速スクロールのところにある砲台はコマンドキャッチでひっこ抜く。あるいは、砲台自体に攻撃力がないので体当たりをして砲台をすり抜けるという手もある。高速スクロールのところは上、下、下といけば抜けられる。

覚えてしまえばそう難しくない高速スクロール。

後ろから出てくるガイコツは弾も吐くのでやっかい。

砲台に封印を当てるときは頭をこすりながら投げるといい。

Point 連爆を狙え

このステージはこれといって稼ぐ場所はない。まあ中ボスまで連爆をつなげるということくらいだ。

中ボスまで100CHAINぐらいはつなげることができる。

中BOSS ホネホネドラゴン

中ボスが現れたら下から尻尾を狙って封印を投げる。尻尾を連爆で壊したら、口から吐いてくる炎をコマンドショットで撃っていけ。

この攻撃をされるとけっこうイヤ。連爆できなかったらすばやくコマンドショットを撃ち込もう。

BOSS ニクタマドラゴンW

両手に赤と青の宝玉を持ったドラゴン。まず、ボスと戦う前に必ず封印した敵を持っていこう。そしてボスが出現すると同時に宝玉に封印を投げ当てるといきなり宝玉を壊すことができる。これでこのボスは倒したも同然だ。後はもう1つの宝玉を壊し、ボスの吐いてくる攻撃にコマンドショットを当て連爆させていこう。

投げて当てないと宝玉は壊せない。やり方としては砲台と同じだ。

STAGE 5…………あやかしの沼

前作「コットン」のメドレーステージ。懐かしい背景をバックに進んでいく。ちなみに音楽も前作のメドレーで構成されている。このステージでは序盤のうち(中ボスまで)にショットの属性を氷に変えておくとその後の連爆がつなげやすくなる。中ボスからは最後まで連爆をつなげることができる。ただし、氷の封印は連爆をすると一瞬その場に留まって下に落ちるという法則があるので、今までの炎とは逆に上から連爆をさせていこう。ただ落ちる時のスピードがかなり速く、チョットでも気を抜くと一瞬で落ちていってしまう。常に高速移動を心がけ、すばやく下に移動しよう。

最初に出てくるハーピーでクリスタルを出し、属性を変化させよう。

ここでは地形のくぼみに入って、上下から来るハーピーをやり過ごす。

この後すばやく氷の封印をキャッチしないとそのまま画面外で消えてしまう。

Point ボス戦で連爆

ボスの体力が減った時の攻撃は連爆が狙いやすく稼げるポイント。この後のボスの囲みで説明している方法で、体力を減らし、ボスを真ん中に誘導して連爆させるのだ。

このようにボスの真ん中での攻撃は連爆がやりやすく、連爆数もかなり多くお得な稼ぎ場所だ。

中BOSS ジョー門ノ助

ステージ前半で現れる土偶。中ボスの周りを回る土偶をコマンドショットで攻撃していこう。下からサイドショット(上)で攻撃していくとすばやく倒せる。

前作にもあった時計のある洋館の前で登場。この位置でサイドショット(上)を連射だ。

BOSS マグマ入道

青白い溶岩の塊のボス。ボスが現れ周りにある光の弾で攻撃してきたら魔法を使って攻撃。その後すばやくコマンドショットを撃ち込み、ボスの体力を3分の1まで減らそう。ボスはプレイヤーがいる位置によって攻撃方法が変わってくる。常にボスが中心に出現するように誘導し、連爆を狙おう。

ボスはプレイヤーの真下を追いかけてくる。画面上部中央でボスを誘導しよう。

STAGE 6…………なぞの礼拝堂

薄暗く、不気味な礼拝堂。複雑な建物のため、極端に移動範囲が制限されてしまう。だがそれは前半だけで後半は開けたステージになる。このステージの一番の特徴はこれまでに出てきた中ボスが次々に襲ってくることだ。中ボスの耐久値は弱くなっているが、これだけ立て続けに出てくるとしんどいものがある。だが、中ボスの攻撃方法は前に出てきた時と同じなので、各ステージの攻略通りに対処すればいい。このステージは最初は炎のショット属性で連爆をつないでいき、パンプキングが出てくる前にショット属性を風に変えておこう。その方が後に出てくるパンプキングでの稼ぎ(Point参照)とステージ7の連爆がやりやすくなるからだ。あとは今までのステージで身につけたノウハウを生かしていけばクリアできる。

このステージから初お目見えの光の魔法。だけどあまり使えないのでとる必要はないかも。

中ボスを倒すのが早いと、ザコの出てくる数が多くなる。

持っている魔法ストックの2個目が風の属性だったら、ホネホネドラゴンは出現と同時に魔法を使って倒してしまうのもいい。

Point 中ボスラッシュ

このステージで稼ぐには、パンプキングが頭から出すザコにコマンドショットを当てるという方法が有効だ(右写真参照)。一定時間たったらパンプキングが体当たりしてくるので上か下にかわそう。

中ボスを封印しても連爆数が少なかったら壊した方がいい。

風の属性のショットで頭から出すザコを連爆させると……。

このように浮いてくる。それをもう一度投げつけよう。

BOSS ブンブンナイト

長い剣を振って攻撃してくる空を飛ぶ騎士。こいつと戦う時は常に画面左下の位置にいよう。頭と剣についている野菜はキャッチではがせる。得点が高いのでスキを見てキャッチしてしまおう。キャッチにいくタイミングは、剣を振り下ろす攻撃をする時がいい。この時はボスが停止するので、すばやく近づいてキャッチしよう。だが多少のダメージは覚悟しておこう。ただ倒すだけならボスの下からサイドショット(上)を連続で撃ち込めば簡単に倒せる。

スイカとカボチャをかぶった変なボス。

野菜をキャッチすると、どんどん顔が変わっていくぞ。

STAGE 7

ついに最後のステージ。このステージはボスとの一騎打ちだ。とはいっても、実質ボーナスステージといってもさしつかえない。ボスのことは無視して、ボスの周りにいるザコを封印し、そこから連爆を狙っていこう。

ウールの攻撃は封印を前に構えていれば防ぐことが可能。

このザコは写真の位置で封印を持っていれば連爆ですべて倒せる。

Point 連爆！

ザコの出現場所を覚えて連爆させていく。連爆している時もただ見ていないでショットを当ててコンボを狙っていこう。

中BOSS ウール

前作(アーケード版「コットン」)のボスだったウール。前作も安全地帯があったりしてかなり楽勝だったが今回も相変わらずの弱さ。ここではウールの事は相手にせず連爆をしていれば、勝手に自爆してくれる。

まとめ

2回にわたってステージ別攻略をしてきたわけだが、まだまだいろいろな稼ぎの部分はあると思うし、自分なりの攻略法、稼ぎ方を見つけてほしい。さいわい、トレーニングモードというスコアアタックの強い味方もあるし、気の済むまで同じステージを練習できるからドンドンやってほしい。それとシルクorニードルは常に外しておこう。最高速度がかなり違うぞ。ちなみにステージごとのスコアは、

ステージ1　140万
ステージ2　170万
ステージ3　120万
ステージ4　100万
ステージ5　230万
ステージ6　250万
ステージ7　350万

以上を目標に。

【訂正】前回攻略で紹介したファイナル〜は名前が間違っていました。正確にはファイナルコメットダイビングでした。

しっかりつくり込まれたシステムのおかげで見た目とは違った、得点を稼ぐということが面白い硬派なゲームに仕上がっている。

あちらこちらで災厄を振りまく(あまり悪気はないようだが…)コットン御一行の次の冒険が語られるのはいつの日かな……!?

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

●SNK●発売中●5,800円●拡張RAMカートリッジ同梱お買い得セット7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須●拡張RAMカートリッジ4MB使用可能（拡張RAMカートリッジと同じ性能）

裏キャラクターの技とコンビネーションアタックを紹介

対戦ワンポイントアドバイス

キャラの性能を生かそう

今回でRBSの全キャラの必殺技やほとんどのキャラのコンビネーションアタックが明らかとなった。各々の攻撃にはリーチの長短、必殺技の特性など様々な相違点がある。乱用できる便利な技はないので、状況に応じた適切な使い方がプレイヤーに求められる。次号からは残りキャラのコンビネーションアーツと攻略アドバイスをお届けする。

キャラ性能を生かすことが勝利への近道となる。

ブレイクショットを活用する

このゲームは必殺技のスキが全体的に少なく、コンビネーションアタックからの連続技が強烈なので、ラッシュをかけられるとうかつに動くことはできない。だからといってガードを固めていると相手の思うつぼである。そんなときはガード状態から反撃に転じることが可能なブレイクショットを使おう。入力は難しいものの出てしまえば強力なので打ち負けることも少ない。

左右のガードをゆさぶろう

空中でZボタンを押すとキャラの向きを反転させることができる。こうすることで俗にいう「めくり攻撃」が簡単に実現できるのだ。しかし、ショートジャンプからでは反転できないので、使い分けが必要だ。

相手のガード方向を惑わすにはいい手段となる。

連続技はコンビネーションアタックから

コンビネーションアタックは通常技を連続的に繰り出してヒットさせるという連携手段だが、キャンセルすることで必殺技や超必殺技を連続技へ組み込むことができる。全般的にA→B→前入れC→後入れC→必殺技という流れが基本。これもキャラによっては異なる場合があるので、プラクティスモードで探してみるのもいいだろう。小技から大技へつないでいくコンビネーションアタック絡みの連続技は対戦では必要不可欠な要素でもある。

この一発が勝敗を左右するといっても過言ではない。

対戦ワンポイントアドバイス

裏アンディ・ボガード

分類	技名	コマンド
投げ技	内股	→+C
不空中投げ	不知火蜘蛛絡み	↓↓+C（相手が地上にいる場合のみ）
対空攻撃	上げ面（つら）	↘+A
追い打ち攻撃	くない弾	↓+C
必殺技	闇浴びせ蹴り★	←↓↙+B
	激　飛翔拳	↓↙←
	斬影拳　穿（うがち）	↙→+C
	幻影不知火　飛影（ひえい）	ダッシュ中→↘↓+Z
超必殺技	絶　裂破弾	↓タメ↘→+BC
潜在能力	爆裂天翔拳	↙↓↘→+C

裏ブルー・マリー

分類	技名	コマンド
投げ技	ヘッドスロー	→+C
投げからの連携技	アキレスホールド	→↘↓+C
対空攻撃	クライミングアロー	↘+A
追い打ち攻撃	レッグプレス	↓+B
必殺技	M. スパイダー★	↓↘→+C
	M. スナッチャー	→↓↘+B
	フェイスロックコンボ	M. スナッチャーから↙→+C
	ストレートスライサー	←→+B
	M. クラブクラッチ	S. スライサーから←↙↓↘→+B
	クイックスウェー	A+B
	バックドロップ	Q. スウェーから→↘↓↙←+C
超必殺技	M. タイフーン	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	M. ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C

裏ビリー・カーン

分類	技名	コマンド
投げ技	一本釣り投げ	→+C
接触技	地獄落とし	→+B
追い打ち攻撃	頭割下方撃	↓+C
必殺技	三節棍中段打ち	←タメ→+A
	火炎三節棍中段突き	三節棍中段打ちから←→+C
	雀落とし	↓↙←+A
	集点連破棍	A連打
	強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
	火龍追撃棍★	↓↙←+B
	水龍追撃棍	↓↙←+C
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC
潜在能力	紅蓮殺棍	→↘↓+C

裏タン・ルー・フー

分類	技名	コマンド
投げ技	裂千掌	→+C
対空攻撃	右降龍	↘+A
必殺技	旧撃放	C連打
	旧衝波	↙タメ→+A
	旧箭疾歩（弱・強★）	↓↙←+AorC
	旧裂千脚	→↓↘+B
超必殺技	旋風剛拳	→↘↓↑+BC
潜在能力	ブラボー裂千脚	→↘↓+C

全てのコマンドは相手が右側にいる場合の物。相手が左側にいる場合、コマンドは逆になります。★が付いているのはブレイクショット対応技です。

コンビネーションアタック一覧

テリー・ボガード

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈B → B → C / →+C → C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
屈A → 屈C
↘+A → C → C → C → →+C

アンディ・ボガード

近A / 遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C / →+C → ←+C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
↘+A → C → C → C → →+C

ジョー・ヒガシ

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C / →+C → ←+C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
B → C → C → ↓↘→+C
←+A → C → C → C → →+C
→+C（投げ）→（ジャンプ中）↓→+C

不知火舞

近A / 遠A / 近B / 遠B / 屈B / 屈A → A / B / 屈B → C / →+C → ←+C / 屈C
屈A → 屈C
近C → C → C → C → ↓+C

望月双角

近A / 遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C / →+C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
近C → C → ↓+C → ↓↓+C → ↓↓↓+C

ボブ・ウィルソン

近B → C
遠B / 近A / 遠A / 屈A / 屈A → B → C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
↘+A → C → C → C → →+C
C → ↖or↑or↗+C
↘+A → 屈B → 屈C

ホンフゥ

近A / 遠A / 屈A / 近B / 遠B / 屈B → B → C / →+C → ←+C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
↘+A → C → C
屈B → 屈C → 屈C

フランコ・バッシュ

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
近C → C → C → C → →+C

ブルー・マリー

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C / C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
近C → C → C → C → →+C

山崎竜二

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C
B / 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
↘+A → C → C → C → C → →+C

秦崇秀

近A / 遠A → A
屈A / 近B / 遠B / 屈B → B / 屈B
A / B / 屈B → C / ↘+C / ↙or↓+C
近C → C → C → →←+C

秦崇雷

近A → C
遠A / 近B / 遠B / 屈A / 屈B → B → C / →+C → 屈B
B / 屈B → 屈C
近C → C → →+C → ↓↘→+C

ダック・キング

近A / 遠A / 屈A → B → C / →+C
近B / 屈B → 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
屈C → 屈C → 屈C → ↓↘→↗+B

キム・カッファン

近A / 遠A / 屈A → B → C / →+C → ←+C
近B / 遠B / 屈B → 屈B → ↘+C / ↙or↓+C
近C → C → →+C → →↓↘+A

X-MEN VS. STREET FIGHTER

●カプコン●発売中●7,800円（拡張RAMカートリッジ4MB同梱）●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ4MB必須

究極連続技 Vol.2

相手に大ダメージを与え、ときにはそのまま勝利へといざなう連続技。今回も究極の名にふさわしい連続技を、余分な操作を省いた形で紹介していくぞ。

今週のスゴ～イ人

ローグ　キャミィ　ナッシュ
セイバートゥース　ストーム　春麗

ROGUE

①[ソニックブーム(強)→弱攻撃→中P]
②強K→(J弱P→J弱K→J下入れ強K)→下弱K→中P→[(弱P→中P)]
③[空中ダッシュJ弱K→J強K]

①はナッシュからソニックブームを吸収したときに可能な連続技で、ジャガーノートのアースクェイクパンチでも代用が利く。後者の場合は画面端で弱を連発した方がやりやすい。また、ダッシュ弱攻撃→中Pの繰り返しでも連続技は可能だが、タイミングはかなりシビアだ。②はタイミングが大事な連続技。まず最速でエリアルを決める。相手とほぼ同時に着地するので、すぐに下弱K→中Pで叩き起こす。そのあとが難しく、気持ち歩いてから弱Pを出し、そのあとの中Pはかなり遅く入力しよう。このタイミングを維持することによって連続技が継続するのだ。③は空中ダッシュを使った高度な連続技。空中ダッシュ後に弱K→強Kを繰り返すだけなのだが、これがまた難しい。

POINT!

P3つ同時押しボタンを使うと比較的に楽だが、急いで入力しすぎると距離が離れてしまうので注意。空中ダッシュを一瞬見てから攻撃ボタンを押してみよう。練習には右斜め上へ入れたままP3つ→弱K→強Kと入力するといいぞ。

CAMMY

①強K→(J弱P→J弱K→J中P→J弱P→J弱K→J中P→J強K)→J強K→[(J弱P→J弱K→J中P→J強P→J強K)]

キャミィの覚えておきたい究極連続技はこのエリアル型のただひとつ。ここではそのポイントを紹介する。まず画面端で強Kで浮かせたあとに入れる弱P→弱K→中Pのチェーン。これは比較的ゆっくり入れて、次の弱Pを入れやすく高度を調整する。そのあとすぐ弱P→弱K→中P→強Kと急いで入力だ。ここで相手より若干速く落ちることができればひとまず成功。落下時に強Kを当てて相手よりも先に着地しよう。着地後はすぐに通常ジャンプをして弱P～強Kを決めるのだが、ここは相手と自分の高度を調整するようにゆっくりと技を出す必要がある。最後の強Kを決めるときに最初の弱Pを当てた高さに相手がいればいいぞ。

POINT!

ポイントは3点。最初のエリアルで高度を調整してほぼ同時に落下する。そして、繰り返し決める空中チェーンの弱P→強Kの技の組み合わせとタイミングだ。

NASH

①ソニックブレイク×3→ダッシュ下強P→エリアルレイヴ
②下強P→(J弱P→J中P→J強P→J強K)→J強K→[(J弱P→J中P→J強P→J強K)]

①はあまりにも有名な連続技。説明の必要もないほど簡単で、ただソニックブレイクを連発するだけでいい。攻撃判定の関係上、少し離れたところから出さないと連続ヒットはしない。もし画面端で密着しているようなら、弱K→中K→強Kのチェーンコンボをキャンセルしてから出せば全てヒットするぞ。②はオーソドックスな究極連続技。浮かせたあと同時に落下するために、気持ちゆっくりめにチェーンを入れる。そして落下時に強Kを叩き込んでから、垂直ジャンプで再びチェーンコンボを決めて、そのまま繰り返す。後半に繰り返すチェーンコンボは相手の高度を見てタイミングを微調整する必要があるぞ。

POINT!

最初のチェーンも繰り返すチェーンも同じボタンなので他のキャラの究極連続技と比べると簡単な方だ。技を出すタイミングは打撃音で覚えよう。

①([J中P→J強P→J強K])
②下強P→(J弱P→J弱K→J中P)→空中投げ→ウェポンXダッシュ×3

①は前々回紹介した体の大きいキャラ専用の連続技だ。相手方向へジャンプしてすぐに中P→強Pを出す。そのあと少し待ってから強Kを出そう。そうしないと、次のジャンプ中Pにつながらないのだ。②は相手が投げ抜けしないことを条件に成立する連続技。最も簡単なのがこの組み合わせだが、空中投げのあとダウンした相手にダッシュ下弱K→下強P→エリアルや、ダッシュ強K→ウェポンXダッシュなどと入れてもいいし、ウェポンXダッシュのあとにバーサーカークローXを決めることもできる。空中投げのあとの追い討ちのバリエーションは数多くあるので、勝負を急がず自分なりにかっこいい連続技を作ってみるのもいいだろう。

POINT!
エリアルを途中で止めて空中投げを狙う。中Pのあと少し待ってから投げを入力しよう。

POINT!
ウェポンXダッシュのあと自分の姿は見えないが、行動可能な状態になっているのだ。

①投げ→空中投げ→ライトニングストーム
②投げ→(J弱P→J弱K→J中K→J強P→J強K)×α
③強K→(J弱P→J弱K→J中K→J強K→J強)→[J弱K→J中K→J強K]×4→地上チェーン

まず①。これは相手を気絶させるために狙う連続技。ダメージもさることながら、気絶させる可能性の高いという特典がある。もちろん、エリアルを途中で止めて空中投げ→ライトニングトストームでもいいぞ。気絶させたら②か③を狙う。双方とも相手の息の根を止めるほどの威力はないが、致命傷を与えることはできるので覚えておこう。②はエリアル型の連続技で、投げたあと少し引きつけてから中P以外のチェーンをヒットさせる。テンポを遅らせて相手より先に着地して繰り返そう。③は体の大きい相手なら最初のエリアルの組み合わせを繰り返してもいい。また、先に着地して空中投げを狙うこともできるぞ。

POINT!
オススメは回避ポイントのない②だろう。右画面端なら最初のエリアルは右斜め上へ十字ボタンを入れ、2回目からのエリアルは左斜め上へ入れ続けよう。こうすれば相手の裏へまわることはなくなるぞ。

①強K→(J弱P→J弱K→J中P→J強P→J右入れ強K)→J右入れ強K→[(J弱P→J弱K→J中P→J強P→J右入れ強K)]

春麗でもエリアル型の究極連続技が可能だが、タイミングが少し難しい。というのもジャンプ攻撃の判定が薄く、相手キャラによっては入りにくかったり、別のチェーンコンボを組んだ方がいい場合がある。結局、J強Kをヒットさせつつも相手より先に着地ができればいいのだが…。ここでは基本形を紹介。まず相手を浮かせる。少し遅めにチェーンを始めて、強Pを相手の体の中心に当てよう。すると右入れ強Kも入るはず。相手と同時に落ちて、下降中に再び右入れ強Kを当てよう。ここまでうまくいくと相手より先に着地するのですぐに通常ジャンプしてチェーンコンボを繰り返し決める。タイミングは弱P～中Pまでを速め、残りの強攻撃は高度調整しながらゆっくり出そう。右入れ強Kが難しいので注意すること。

POINT!
特殊な連続技を紹介。まず画面端で投げ技を決める。ボタンは右斜め上へ入れたままにして、ジャンプしたと同時に空中投げだ。そのあとすぐに動けるので下弱Kを決め、覇山天昇脚へ。

POINT!
他にもエリアルでは弱P→弱K→中K→弱K→右入れ強Kや弱P→弱K→弱P→右入れ強Kなどでもいい。高度調整しやすいエリアルをキャラ毎に見つけておくと楽だぞ。

J=ジャンプ状態を示します。　下=しゃがみ状態を示します。　*指定がない技は立ち状態で出します。　( )=空中チェーンコンボで決める技を示します。　[ ]=繰り返し決める技を示しています。
以上の連続技は全て画面端でのみ可能となります　また、キャラクターによっては入りやすい入りにくいがあります。

HELLO!! CAPCOM Vol.44

あけましておめでとう！ 今年最初のハロカプは、前回に引き続き春麗イラスト特集と、ハロカプから投稿者必見のお知らせが２本。しっかり見てね。

春麗イラスト大特集 その2

力作や一発ネタなど、いろいろなイラストがたくさん。春麗の人気の高さがうかがえますな。

東京都／小村一人
「麗しい」という言葉がピッタリのイラスト。色調も落ち着いていていい感じ。

福岡県／春日るりと
水着姿っていうのも珍しくていいね。特にお尻（ハロカプ担当はお尻が好き）。

奈良県／中川知紀
抽象画風にイメージしたモノかな？ 童話の挿し絵みたいな雰囲気です。

兵庫県／しゅう・とくとみ
スピード感があって、まさにバトル中って印象！ ちなみにスペルはCHUN-LIです。念のため。

東京都／霜月要
可愛さよりも、カッコよさ重視！ こんな眼差しでにらまれたりしたらもう、素直に謝るしかないよね。

岡山県／スカロブルー
ド迫力!! 実際に春麗がいたらこんな感じになるのでしょうか？ ちょっと怖い気もする……。

新潟県／とうふ
ブリッコ（死語）調の春麗。そう言えば、今年で何歳なんだろうか……（禁句？）。

大阪府／鰆のるん
登場シーンか勝利の余韻か。気品漂う立ち姿にうっとり。バックの処理もイカしてます。

98年投稿のお約束＋新コーナー発表！

いきなりだけど、ハロカプへの投稿のルールをちょっとだけ変更＆新コーナーの発表をするぞ。今まで投稿してきた人も、これから投稿をしようと思っている人も、よく読んで投稿してね。

◆○○の小部屋
発売時期が近いタイトルが対象の、イラストや情報のコーナー。今回からはセイヴァー、ポケファイ、D&D® を募集。

◆大プッシュの部屋
小部屋以外のネタを扱ったイラストのコーナー。投稿はハガキサイズでね。

◆もじ文字しないで
ソフトについての感想など、文章ネタはこちら。必ず100文字以内で。ちなみに移植希望や要望は受け付けていません。

投稿者プレゼント改正のお知らせ

「VOL.○の投稿者プレゼントが欲しいのに、今から出しても間に合わない！」とお嘆きの人に朗報。今回から欲しいプレゼントを狙って投稿ができるように、次々号分の投稿者プレゼントを載せることにしました！ これに伴って“プレゼントを狙って投稿する人”に締め切りが設定されます。欲しいプレゼントが対象の号が発売される２週間前に必着。希望者はハガキの裏にVOL.○希望と書くこと。必ずしもその号に載るわけではないけど、善処するぞ！

VOL.45 ジャスティス学園ミニポスター
次回のハガキ採用者から抽選で1名様に。数が少なくてゴメンね。

VOL.46 ハロカプ福袋
どうでもいいような物から超レアな物まで、カプコングッズを中心にまとめたハロカプ福袋を、VOL.46のハガキ採用者から３名様に。締め切りは１／23日必着。

今年最初のハロカプはどうだったかな？ 各コーナーへのハガキは、裏にコーナー名を書くことを忘れずにね。さて、今回のハロカプを見て、気づいた人はいるだろうか？ 年が明けたので、一番左上のロックマンマークが消えていることを!! 次回は代わりになるマークを募集するぞ。詳しくは次号で発表するけど、今からじっくりと案を練っておいてくれよ。それでは、今年もヨロシク!!

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン大阪開発ビル取材新年の巻

前号いきなり掲載された「マーヴルVS.カプコン」。VSシリーズ男・トミチンこと冨田氏を迎えてこの新作を語ってもらった。

新春 船水・冨田対談

開発本部副本部長兼第一制作部長 船水 紀孝

今年はできるだけコンシューマーをやりたい。アーケードは毛色の変わったものを……。

開発本部第一制作部アーケードチーム 冨田 篤

今年は……巨大ロボットが変形するようなゲームを作りたいです。本当は、本物のロボットが作りたいんですが……。

ぶっとびイケテるマーヴルVS.カプコン

船水：いやー、正月は楽しかったです。明けましておめでとうございます(笑)。（注：お気づきの方も多いと思うが、この対談の収録日は97年年末である）

編：では、まずマーヴルVS.カプコンの話題からお願いします。

船水：この号が出る頃には東京と大阪ではロケテストが始まってます。VSシリーズはいつもぶっとんだゲームだけど、今回はさらにぶっとんでいて、イケテるんじゃないかな。で、何がウリなんだっけ？

冨田：やはり、カプコンのヒーローがいっぱい出るところですね。それと、究極合体技のヴァリアブルクロスです。

船水：４人同時に闘えるんだよね。

冨田：お助けキャラが来て、助けてくれます。これがスペシャルパートナーです。ゲージを２本消費して、２人同時に動きながらハイパーコンボや好きな合体技が作れる、それがヴァリアブルクロスです。

編：カプコンの人気ヒーローがたくさん出で、ファンには嬉しいですよね。

冨田：ストライダー飛竜やキャプテンコマンドーやロックマン……。

船水：アメリカでロケテストをしたときは、むこうの子どもたちにカプコンのヒーローの人気があったんですよ。巨大ロボットの中に入るロックマンとか。

冨田：いや、ロックマンが合体をして巨大ロボットになるんですよ。

船水：パーツがごちゃごちゃ付くの？

冨田：いや、ゲッ●ーロボみたいに合体するんですよ。ロックマンとラッシュたちが合体して巨大ロックマンになるという必殺技があるんです。

編：キャラクターの選択基準というのは？

船水：有名なキャラです。

冨田：メインキャラは、やはり格闘ゲームとして作りやすいキャラ、有名なものはお助けキャラに。無名なキャラもいますけど。

船水：無名なキャラっていたっけ？

冨田：「アレスの翼」とか？

船水：そのスジの人には有名なんだよ(笑)。あれはウチの出したゲーム初の女の子キャラじゃないかな？　ゲームを作った当時、安田が女の子キャラを出したがっていたんだけど、岡本に「女の子というだけで、アメリカ人はやらないよ」っていわれて、しょげていたんだけど、出してしまった。で、いざ出したら人気が出ちゃってもうなにをしてもいいんだという気持ちになったらしい。それが春麗を生むきっかけになったと。以来、「ロストワールド」にショップのお姉さんが出たりね。でも、「ファイナルファイト」ではまだ抵抗があったね。ボコボコ殴られるし(苦笑)。

良く出来たゲームはユーザーを選んでしまう

編：去年のアーケードゲームを軽く振り返ってみていただけますか？

船水：「鉄拳３」が良かったんじゃないですかね。PSユーザー＝アーケードのプレイヤーになってくれたでしょう。「鉄拳」のプレイヤーは年齢層が高いから、そこそこお金があって、中高生に比べると継続して遊んでくれる。まあ、それしかやるものがなかったと思うんだけど。家で練習できるというのは大きい。それはウチのストZEROにもいえるんだけど、コンシューマーでZEROが出て、アーケードでZERO2を出して。

これが冨田氏の2D格闘の集大成(?)。ハロカプのない週でも続報が入り次第、速攻でお伝えしていくので買い逃しのないように。

そういう形にしないと、今のゲームは敷居が高いからね。だから、今回のX-MEN VS.～がマーヴルVS.カプコンと時期が合って良かった。エリアルレイヴやパートナーチェンジとか、基本部分は同じだからね。

編：冨田さんは、昨年のゲームは？

冨田：忘れました。

船水：いまだに「バーチャロン」？

冨田：ええ。まだやっていますね。

船水：去年はロボットゲームがたくさん出たよね。

冨田：今日はPSの「Zガンダム」をやっていたんですけど、これがもう！

船水：彼がつけっぱなしで飯を食いに行くもんだから、誰もいない部屋に主題歌がガンガン鳴り響いてんの(笑)。

冨田：「バーチャロン」を基準にするとちょっとツライんですよ。これじゃ「バーチャロン」のようなゲームのイメージが下がっちゃいますよ。

船水：良くできたゲームしか良くないように思えるでしょう？　それってある意味合っているんだけど、ある意味間違っているんですよ。良く出来たゲームっていうのはユーザーを選んでしまったりするから、一般にはわからない。

冨田：「良く出来ている」というのは誉め言葉ですけど、それが常にゲーム全体の評価ではなかったりしますね。

2Dの格闘ネタはマーヴルVS.カプコンで使い尽くした

編：今年の抱負や、サターンの話にいきましょうか？

船水：アーケードゲームはじっくり作り込むために本数を減らしていきたいので、十分遊んで欲しい。大きいゲームは年間４本くらい。

編：サターンタイトルはどうでしょう？

船水：まだ発表していないものもあって、本当は今時分に発表したかったんだけど、遅れているね。これも、前回ちょっと話したけど、ヴァンパイアやハンターの4MRAM対応版とか、やるとしたら三並だからハロカプで「三並を説得しよう」コーナーとか作ったらどうですか？(笑)

編：それはぜひとも作らねばいけませんね(笑)。ところで、サターン版セイヴァーはかなり進んでいるようですが？

船水：こんなに早く来るとは思わなかった。後はロード時間が問題だね。X-MEN VS.～が速すぎたからねぇ。サターン版を見たアーケードスタッフが「同じだぁ！」って笑って、いや、泣いていたな(苦笑)。

編：やはりスタッフの方はアーケードとの違いはすぐにわかるものですか？

船水：感覚的にね。

冨田：え、僕はわかりませんでした(笑)。

船水：ターボならわかりませんよ。僕はターボスピードが好きじゃないんだけど。せっかくのアニメーションが飛んじゃうし。

冨田：でも、気持ちいいですよ。

船水：そうだね。僕は嫌いだけど、みんなが気持ちいいなら、それが正解なんだよね。逆らえんのう、って感じ。

冨田：一度ノーマルモードをやってみてキャラパターンを見てから、ターボにして見えるような気がすればOKって気が。どうでしょうね？

船水：パターンをあまり使っていないゲームならいいんだけどね。

冨田：使ってももったいないというか。それより面白いゲームをつくらなきゃ。

船水：パターンが多ければ面白いゲームになるわけじゃないからね。まあ、冨田は言葉がキツイんで、攻撃的に聞こえてしまうんですが(笑)。

冨田：本当はパターンが多くて面白いゲームっていうのがあると思うんですよ。

船水：ストⅢのブロッキングは、パターンが多いから入れることができたんだけど、もちろん好き好きだけど、ちょっとプレイヤーを選ぶかもしれない。でも、3rd～ではもっと面白くしますから、冨田が。あ、違った(笑)。

冨田：びっくりしたぁ！

編：冨田さんはやりたくないんですか？

冨田：いや、マーヴルVS.カプコンで2D格闘のネタは使い尽くしましたから。

船水：それだけのものを注ぎ込んだとい

うわけだね。マーヴルVSカプコンは本当に楽しい。最近の、特にウチの格闘ゲームは対戦ツールというより、ゲームというところに帰ったものが多いかな。
冨田：本当は「X-MEN」のときからやっていたんですけどね。対戦ツールなのか、アクションゲームなのかと追求してきて。対戦ツールにしてしまうと夢がないでしょ。このキャラは強すぎるからダメとか。
船水：作る側がいろいろ調整して作っても面白くない。どうせならめちゃくちゃにしたれー！って。
冨田：今回のマーヴルVS.カプコンは作った僕らも未知数の部分が多いんですよ。ジンとか、どれだけ強いのかとか。飛竜あたりは、ちゃんと格闘ゲームの範疇に収まっているんですけど。
船水：ホント？
冨田：はい。そうそう、飛竜はむちゃカッコイイんです！ キャラを作った人が人ですから。
船水：さくらやスパイダーマンやナッシュを作ったキャラマンなんだけど、彼の2Dアニメーションはウチでも1、2を争うね。
編：最後に、前回船水さんはサターン稼働率が伸びるとおっしゃっていましたが、その辺をもう一度お願いします。
船水：やっぱりハード台数は伸びないと思う。今出荷されている分をどれだけ稼動させるか……。ウチはサターンは格闘ゲームがメインなので、それはどんどん供給していくけど、それでどこまで引っ張れるかね。サターンの次のハードは？ ソニーや任天堂は？　それらを見つつ考えていきますよ。

お正月気分を無理矢理盛り上げるグッズは担当編集が現地で調達。案外高価。

激レアよん
俺のG-SHOCK

尽きることなく出てくるカプコンの方々のG-SHOCKコレクション。今日の船水氏はまたまた色違いのライズマンだ。

年末 BIGプレゼント 新春

ヴァンパイア セイヴァー2& ヴァンパイア ハンター2 基板プレゼント

前号、船水・三並両氏より提供して頂いた基板2枚（CP-SYSTEMⅡはなし）を1名にプレゼント。この基板をゲットするためのお題は「年賀状」。振り袖のモリガンや袴のフォボスのイラスト、達筆の習字など、楽しい年賀状を送って欲しい。必ず官製ハガキサイズのハガキに1枚だけ描くこと。サイズを超えたり何枚も続けて描いたり重い素材に描かないこと（見て頂くカプコンの方の手間や、持っていくハロカプ担当者（女性）のことも考えてあげてくださいね）。あて先は下の住所でハロカプ「ヴァンパイア基板コレクション（略してヴァンコレ）」係まで。締切は1月19日（当日消印有効）。

私立 ジャスティス学園グッズ& トミチン秘蔵グッズ 福袋プレゼント

新春プレゼントは船水・冨田両氏提供の楽しいグッズが入った福袋。船水氏からは「私立ジャスティス学園」のポスターなど。冨田氏からは、アメコミグッズなど。こちらをゲットするためのお題は「カプコンのゲームに捧げる詩・俳句・短歌・川柳」だ。12月にカプコンさんがジャスティス学園で校歌募集を行ったが、今度はハロカプにどんどん送ってくれ！ 文字数は最大150字以内。必ず官製ハガキ1 枚に収めて書いて送ること。あて先はハロカプ「聞け！ 俺の詩を！」係まで。締切は2月2日（当日消印有効）。※ジャスティス学園の校歌は受け付けません。

「お願い、三並さん！」コーナー

サターン移植をメインに担当する三並氏に、どんどんお願いをしよう。「ロックマンDASH」「ヴァンパイア」などなど、熱いハガキをこちらまで。ただし、「サターン版にコレをつけたら買います」とか、前向きな熱意をぶつけようね。

すべてのあて先は

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各コーナー係

ロックマン大博覧会用 サタマガ号外プレゼント

そろそろ残り少なくなってきたサタマガ号外。担当編集が気まぐれにオマケをつけたりすることもあるらしい。あくまでも“気まぐれ”なので、入っていなかった人はごめんなさい。ハガキにカプコンさんに聞いてほしいイベントを書いて送ってね。

シェーキー秋友の アメコミ講座

VOL.8 ベノム

「俺達に、貴様の脳みそを喰わせろぉ！」

……そこのアナタ、逃げなくてもいいですよ。これは今度の「マーヴルVS. カプコン」に登場する、ベノムってキャラクターのセリフですから。

ベノムは88年に、スパイダーマンを狙う悪役としてデビューしました。スパイディに誤報を暴かれて正気を失った元新聞記者の体表に、スパイディを恨む不定形の宇宙生物が合体した姿です。自分を「俺達」と呼ぶのは、中身と皮で二人三脚、という気持ちの表れでもして、戦うときは宇宙生物が色々変形して攻撃します。あの人間離れした歯や長い舌も、実はこのコスチュームの変形なんですよ。

このマーヴルを代表する暴力野郎を語るときのキーワードは、意外にも「純粋さ」です。いやマジで。

最初彼は、自分たちの純粋さを破壊したスパイディへの復讐を目標にしていたんですが、そのうち少しずつ目標がズレてきまして、純粋なモノなら何でも守りたがるようになりました。で、純粋な市民を守るために犯罪者狩りを始めるんですよ。善良な警官を殺した、自分の前科は棚に上げて（笑）。

その後もベノムは、やっぱり●が●ってるから、すぐ他人を虐殺しそうになるんですが、掲げる理想だけは天より高いんですね。要するに、純粋さってのは火や雷と同じで、使い方を間違うと危ないっていう見本みたいな奴ですよ。でも、その思いこみの強さと、善悪の綱渡り感覚がイイんだなあ。

ベノムの活躍が日本語で読めるのは、小学館プロの『マーヴルクロス』10、16、17号。でもこの時点では単に凶暴なだけで、それほど●●●●じゃない。みんながどんどん本を買って「ベノムが見たい！」と投書してくれたら、翻訳の続きも出せるかも。

発売記念の対戦アドバイスよ!!

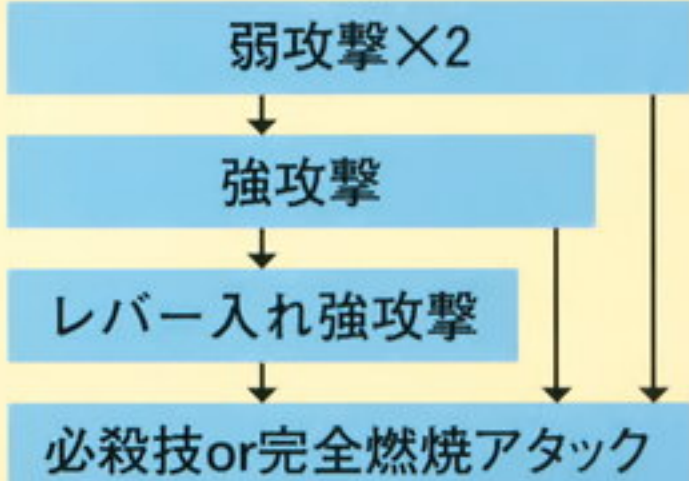
私立ジャスティス学園

●カプコン●アーケード●PS基板●稼動中

高校生たちが繰り広げる熱血友情格闘アクション。ついにお目見えしたこの新作の対戦アドバイスをお届けしよう。めちゃくちゃやってても勝てないぞ。

校則① 攻めの要、熱血コンボを覚えよう

熱血コンボとは、通常技を連続的に出すというシステム。連係する攻撃の順番は右表の法則で成り立っており、技の組み合わせ次第では連続技になることもある。その組み合わせはキャラによって異なるので各自に探してみよう。連続技の最後には必殺技や完全燃焼アタックにつなげたり、浮かせ技からエアバーストを決めるのが定石だ。ガードされても反撃されない連携ほど使用頻度も高いぞ。

弱攻撃×2
↓
強攻撃
↓
レバー入れ強攻撃
↓
必殺技or完全燃焼アタック

弱攻撃(×2)→強攻撃→レバー入れ強攻撃が基本。ボタン連打よりも目押しした方がいいぞ。

ちょっと待った!!

熱血コンボは法則通りに技は出せるが、それが連続ヒットするかしないかは、技の性質によって異なる。つまり熱血コンボで技を連携しても必ずヒットするとは限らないのだ。それは序盤の弱攻撃から強攻撃へのヒットから発生する問題。例えばエッジの場合なら、立ち弱P→強Pというのはつながらないが、立ち弱Kに変えることで強Pへつながるようになる。これは強Pの発生が遅いこともあるが、弱K ヒット時の硬直が長いという理由もある。だが、リーチは弱Pの方が長いので、実戦では立ち弱P→弱K →強P という連携を使った方がいい。このようにPとKでヒット硬直に違いが見られるので気をつけてほしい。余談だが、レバー入れ強攻撃などには追加入力できる技もある。エッジなら←強Kから←強K、→強K、→強Kの追加入力技がある。弱攻撃から決めれば相手の体力の1/3近くを奪うぞ。

彼の弱Pはリーチは長いが熱血コンボには向かない。

ヒット硬直の長い弱Kなら強攻撃へもつながるぞ。

校則② 根性カウンターを活用しよう

根性カウンターとはガードから反撃に転じるシステム。ガード中に根性カウンターに対応している技を入力すると、ガード状態からすぐにその攻撃を出す。対応している攻撃は、レバー入れ強攻撃、必殺技、完全燃焼アタックの3種類だ。しかし、ゲージを必要としないので便利そうだが、無敵状態になるわけでもないので適当に出しても潰されるのがオチ。相手の弱K連打などに出しても無意味に終わるぞ。狙うのは連携の最後の攻撃や必殺技がいい。カウンターとして出す攻撃はリーチの長いものが良いが、よりダメージを与えるなら浮かし技が好ましい。

熱血コンボの最後に狙うのがセオリー。浮かせ技を当ててエアバーストを叩き込むといいだろう。

無敵や時間を止める効果はないので、弱攻撃連打などに仕掛けても潰されて連続技の餌食になる。

校則③ 完全燃焼アタックと愛と友情のツープラトンの違いを知る

完全燃焼アタックは各キャラにいくつか用意された、特殊なコマンド入力で実現する必殺技でゲージを1つ消費する。一方、パートナーと共に大技を仕掛ける愛と友情のツープラトンはコマンド入力は簡単だがゲージを2つ消費する。双方とも破壊力は抜群だが、その相違点は消費するゲージ数だけではない。前者なら通常技をキャンセルして連続技に組み込むことができるが無敵はほとんどなく、後者は無敵時間は長いが投げ技などに弱い。

時間は止まるが無敵に期待はするな。主に連続技に使おう。

無敵が長いのでお手軽に使えるが、投げや同じ技に弱いぞ。

校則④ 軸をずらして相手のスキを突くべし

K2つ同時押しで軸をずらすことができる。これはボタンだけで奥へ、レバーを下に入れながらだと手前へずれるので、相手の技を読んで使い分けるといい。また、相手の攻撃にうまく合わせると相手の背後へ回り込むことができる。そのときは破壊力抜群の背後投げを狙うといい。それは背後から強攻撃を当てると相手が吹き飛んでしまうのが理由だ。また、弱攻撃から浮かせ技が連続ヒットするキャラはエアバーストを仕掛けてもいい。

通常の軸ずらしは潰されやすく、多用するほど便利ではないが…。

相手の攻撃にカウンターで合わせれば背後へまわることが可能。

挑発のヒミツ

相手を挑発するこの行為には秘密があった。なんとこの挑発、ゲージを溜める効果がある。しかし、動作が長いので完全燃焼アタックがヒットしたあとなど、確実なときに実行しよう。

CPUあれこれ

こんなん勝てないって!!

使用学園(ストーリー)によってはCPUの中にやたら固い敵がいる。これはRPGなどによく出てくる「負ける」相手なのだ。無理して倒さず負けてもいいのだが、倒すこともできる。倒すとストーリーが若干異なるので、根性のある人は試してみてね。

トドメはツープラトン

最後の闘いである学長戦で1回でもどちらかの敵キャラに、愛と友情のツープラトンフィニッシュを決めれば、黒幕との決戦が始まる。この黒幕を倒すとハッピーエンディングを拝むことができるのだ。

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.14

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル「ゼロガンナー」(彩京)

西暦2016年、全世界で第一級戒厳令

STORY

頻発する武装テロに混迷を極めた各国首脳は遂に第一級戒厳令を発令。しかし世界各地に現れたテロリストは軍部を制圧、核をも手中にした勢力へと拡大。これに対し、無人標的補足システム〈ゼロガンナー〉搭載の最精鋭ヘリ部隊による都市奪回作戦が始まろうとしていた。

●彩京
●稼働中
●3Dシューティング
●2人同時プレイ可能
●MODEL 2 基板

ZERO GUNNER

ゼロガンナー

今度の彩京は3Dで迫る!

彩京初の試みである3D縦スクロールシューティング「ゼロガンナー」。このゲームの特徴はセガ社製MODEL2基版を使用することで可能となった360度回転式ロックオンシステムにある。最新鋭の技術とシンプルな操作方法が新たなるシューティングの道を切り開いた。

プレイヤーが搭乗する個性的な3タイプのヘリ

アパッチ改 AH64AX

アパッチを基本型とした改造機。敵を追尾するミサイルを装備している。

コブラ改 AH-1SX

コブラを基本型とした改造機。一度に多数発射できるロケット弾を装備。

ガンシップ ナカジマ

某日本企業が設計した機体。敵を貫通するプラズマ粒子砲を装備している。

ゲームシステムを紹介

近未来を舞台に繰り広げられる3Dシューティング。攻撃ヘリとして有名な機体であるアパッチやコブラなどを操り、世界各国で発生した武装テロを鎮圧していくのがプレイヤーの役目だ。

操作は8方向レバーと2つの攻撃ボタンだけ。ひとつはショットボタンで、機首方向に機銃掃射する。また、このゲームの最大の特徴でもある標的自動追尾システムを使うのもこのボタンだ。まず、機首が向いている方向に敵が出現するとロックオンマーカーが点灯する。ロックオン中の敵にメインショットが当たれば、あとはボタンを押し続けるだけで敵を狙い続けてくれるのだ。この攻撃は画面端に表示されているロックオン残時間がある限り続く。ロックオン中の敵と自機の間にザコを挟んで攻撃するといったテクニックが有効だ。

もう1つはソニックウェーブを放つボタン。これは自機の周囲に放つ衝撃波で攻撃するとともに敵の弾を無効化することもできる。

コース選択について

プレイヤーが選択できるコースにはアジア、アメリカ、ヨーロッパ、エキスパートの4つが用意されている。コース内の面構成はエキスパートが全10面で、それ以外は全5面になっており、難易度もそれぞれ異なってくる。

各コース上には世界の主要地域の有名な建造物や自然物などが配備されていて臨場感を味わえる。例えば、アジアコース内では大阪城、アメリカコースなら自由の女神、ヨーロッパコースだとピサの斜塔といった感じだ。

COURSE SELECT
Asia
America
TIME
4
Europe
Expert
コースを選択して下さい。

大阪城

自由の女神

ピサの斜塔

MISSION 3
KYOTO
OSAKA
Asia
大阪、関西空港が占拠された。
ただちに出撃し空港を奪還せよ。

ロックオン攻撃

ロックオンマーカーが点灯したらボタンを押し続けよう。ボタンを放せばロックは解除される。

彩京より

'93年の「戦国エース」発売以来、7作目にして彩京シューティングシリーズも3D時代に突入！ もちろん3Dになっても彩京シューティングの面白さは健在です。最新鋭戦闘ヘリを操り、全世界を舞台に4つのコースに挑戦してください。3DリアルタイムCGだからこそ成し得た驚異の360度回転式ロックオンシステムによる、今までにない面白さをご堪能ください。（彩京 広報宣伝室）

SEGA公認!! AM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

謹賀新年!! 新年1発目の今回は、セガの最新CGボードMODEL3が大幅パワーアップをしたお話。ちょっと見逃せないゾ！

新春インタビュー！ 中川刑事(デカ)長ハーレーを語る!!

AM1研部長
中川力也

おなじみAM1研のダイナマイト部長。「最新CGボードMODEL3 STEP2」の性能と最新作「ハーレー」を熱く語る！

――AM1研最新作の「ハーレー」から、MODEL3ボードが「STEP2」に進化したそうですが、そのへんのご解説を。

中川■そうですね。元々MODEL3の最終的な目標スペックは、このSTEP2だったんです。ですが、今までハードの改良を重ね、「VF3」のSTEP1から、「スカッドレース」などのSTEP1.5を経てようやく最終版に到達したんですね。

――性能的な違いというのは？

中川■1から1.5っていうのは、バグフィックスみたいなところがあったんですが、2で大きく変わりました。とにかくどんな画像処理をしても、必ず秒間100万ポリゴンの描画が可能なんです。今までだと計算上では100万ポリゴンが可能でも、グーローなどの処理を加えるたびに表示数は落ちていったんですね。ですが、今度のはどんな処理を加えても、ポリゴン数は落ちない。まあ、単純に倍になっていると言っていいと思います。以前のものでもかなり出てるなという感じはありましたけど、それがさらに倍になりましたと。また、他社さんのモノでも、スペックだけは素晴らしく見えても、実際に使うと、処理を加えるたびに、表示ポリゴン数は格段に落ちていくケースもありますからね。今回のMODEL3 STEP2は、そういう意味でも業界最強といってもいいでしょう。他にもCPUのスピードアップや、画面エフェクトの強化……同時に使えなかったエフェクトの複数使用が可能になったりしてますし。今回は、「ハーレー」で、街中どこでも走れるため、街全部のデータを表示するなんていうこともできるわけです。

――最新作「ハーレー」のお話が出たところで、ゲームのお話を。

中川■アレの企画が立ち上がったのは1年くらい前ですね。まず最初に、街中を自由に走りたいなっていうのがありまして。例えば、街1つをそのまま作って、そこを好き勝手に走

MODEL3 STEP2 これが真の秒間100万ポリゴン!!進化した最新ボードを見よ!!

MODEL3の最強の真価を発揮するSTEP2ボード。いかなる処理を加えても秒間100万ポリゴンの描画が可能となったことに加え、CPUの処理速度を決めるクロック周波数も約70%アップ（以前は100MHz）。なお100万という数字は、四角いポリゴンでのもの。三角形に換算すれば、その数はさらに倍の200万に！

MODEL3STEP2までの変遷

STEP1

MODEL3の開発と同時進行で作られた「VF3」。苦労の連続で、あれだけのモノを作り出したAM2研も見事。

STEP1.5

細かい改良を経て1.5に。「バーチャストライカー2」「スカッドレース」などで採用。映像はさらに強化された。

そして STEP2

今回の「ハーレー」での初採用となるSTEP2。その性能の高さは、街中にあふれる車や人々の多さで確認できる。期待の「オラタン」や「バイパーズ2」も、この高性能ボードが使用される！

さらなる高みへ！

MODEL3STEP2概要

<システム仕様>

1.CPU RISC CPU PowerPC 603ev 166MHz動作

2.メモリー ワークRAM 8Mバイト 66MHzアクセス
ROM 最大136Mバイト搭載可能
グラフィック用ROM 最大64Mバイト
バックアップRAM 64Kバイト

3.サウンド CPU 68EC000　11.2896MHz動作
サンプリング周波数　44.1kHz
SCSP x 2 搭載
MIDIインターフェイス
16ビット 64ボイス 4チャンネル
ROM 最大16.5Mバイト搭載可能

4.グラフィック機能
a) 解像度 24 kHz 496（H）x384（V）1又は2画面
31kHz 640（H）x480（V）1画面
b) スクロール面／ウィンドウ面
2面（24kHz2画面モード時各面1面）
32,768色中16色 1024パレットx2バンク
32,768色中256色 64パレットx2バンク
フェードイン、フェードアウト、ラインスクロール可能
c) イメージ・ジェネレータ
ポリゴン表示能力 100万ポリゴン／秒
ピクセル表示能力 1億1430万ピクセル／秒
1600万色フルカラーテクスチャ・マッピング
ポリゴン格納容量 40万ポリゴン（ROM容量）
アンチエリアッシング
Sバッファ・アンチエリアッシング（スクロール面に対しても可能）
Zバッファ 24ビット浮動少数
半透明33段階
シェーディング
固定シェーディング、フラットシェーディング、
グーローシェディングにスペキュラー（J
シェーディングの併用が可能
ビューポート 4プライオリティレベル
ムービングモデル数　4095個
カラーテーブル 4096色カラーテーブル／モデル（24ビットRGB）
その他 トライリニア補間
レイヤードポリゴン
フォグ効果
ヘッドライト効果
マイクロテクスチャ機能

4.その他 カレンダIC搭載
セキュリティ対応
通信基板搭載で10Mbps通信可能

今年もAM1研は大活躍!!

り回れたら面白いんじゃないかと。それならば、バイクなら歩道や狭い道とかが走れて面白いんじゃないかという感じで話がまとまりました。
――先日のプライベートショウでのお披露目でしたが、反響というのは。
中川■非常に大きかったですね。やっぱり名前が一般的ですし。ハーレーダビットソンというと、ステータス性のある、ちょっと違うオートバイっていうイメージがありますよね。そのへんのインパクトがかなりあったのと、今までのドライブゲームじゃない、新しいゲーム性の両方が実現できて、評判は良かったですね。
――筐体も本物のバイクを意識した作りになっていますよね。
中川■これはAM4研と話している中で、やっぱりハーレー使うんだから、筐体自体で雰囲気出しちゃおうかなということで。やっぱりハンドルの位置と、タンクの大きさとエンジンが光ってる。これだけは外さないでくれと伝えましたので。
――逆に苦労なされた点というと?
中川■街をそのまま出すので、そこにいかに生活感を出すかってことですね。まだまだ十分じゃないんですが、例えば人がたくさんいる、車が走ってるっていう。そこをどう表現するか、どこまで表現できるかですよね。だから、マップの中では車が1000台(!)ぐらい動いているんですよ。人は2000人くらいいるのかな(笑)。でも実際はもっと出したいんですけどね。やっぱり何もない街の中を、ただ走ってても面白くないですから。リアルさという意味では、車を1000台くらい並べて、渋滞している道とかやりたかったんですけど、それだけでもう終わっちゃうんで(笑)。
――なるほど(笑)。ところで、セガ社内でも多数のドライブゲームがありますが、「ハーレー」なりのコンセプト、または中川部長自身のドライブゲームに対する考え方というのは。
中川■うちだけで会社が3つも4つもあるようなものですから(笑)、ダブっちゃうのもしょうがないと思ってるんですよ。ただ業界全体が車っていうと、決まったイメージですよね。とりあえず車種を選んで決められたコースを走るというか。それはそれで好きな人達もいますけど、今それをやっても、もうそんなに違いは出ないだろうと。だったら当たるかどうかわからないけど、違うことをやってみりゃいいじゃないかって感じですね。だから「ハーレー」は、チェックポイントに行かなくても、決まった時間の中、走り回って面白かったらいいんじゃないの、っていうのがコンセプトでもあるんですよ。で、うまくなってチェックポイントを通れれば、また時間が加算されて次までいけるようになるっていう。
――では、その"自由度"という部分から、これからのドライブゲームが見えてくると。
中川■そうですね。単純に競争じゃなくてもいいんじゃないって思うんです。例えば「アウトラン」は、競争というよりもどこまで行けるかっていうようなゲームでしたよね。今の時代にも、またそういうゲームがあってもいいんじゃないかと思いますよ。あと、今のドライブゲームを新しくやった人がポンと混じって遊べるかっていうと難しいでしょ。ですから、そういう感覚をもう1回リセットして、新しいことをやってもいいかなと思います。
――ありがとうございました。これからの展開にも期待しています。

最新作「ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ」

ハーレーダビットソン社の公認により、5台の本物のハーレーが登場。3DCGで再現されたロサンジェルスの街を駆け抜け、チェックポイントをめざそう。矢印で表示される標準的なコースを以外に、歩道や駐車場、さらには海岸や飛行場を抜けての大胆なショートカットが可能。実車からサンプリングされたエンジン音も魅力だ。

美しいCGで再現されたロスの街中を疾走。最大4人までの通信対戦も可能だぞ。

どんな処理をしても100万ポリゴンなんです(中川)

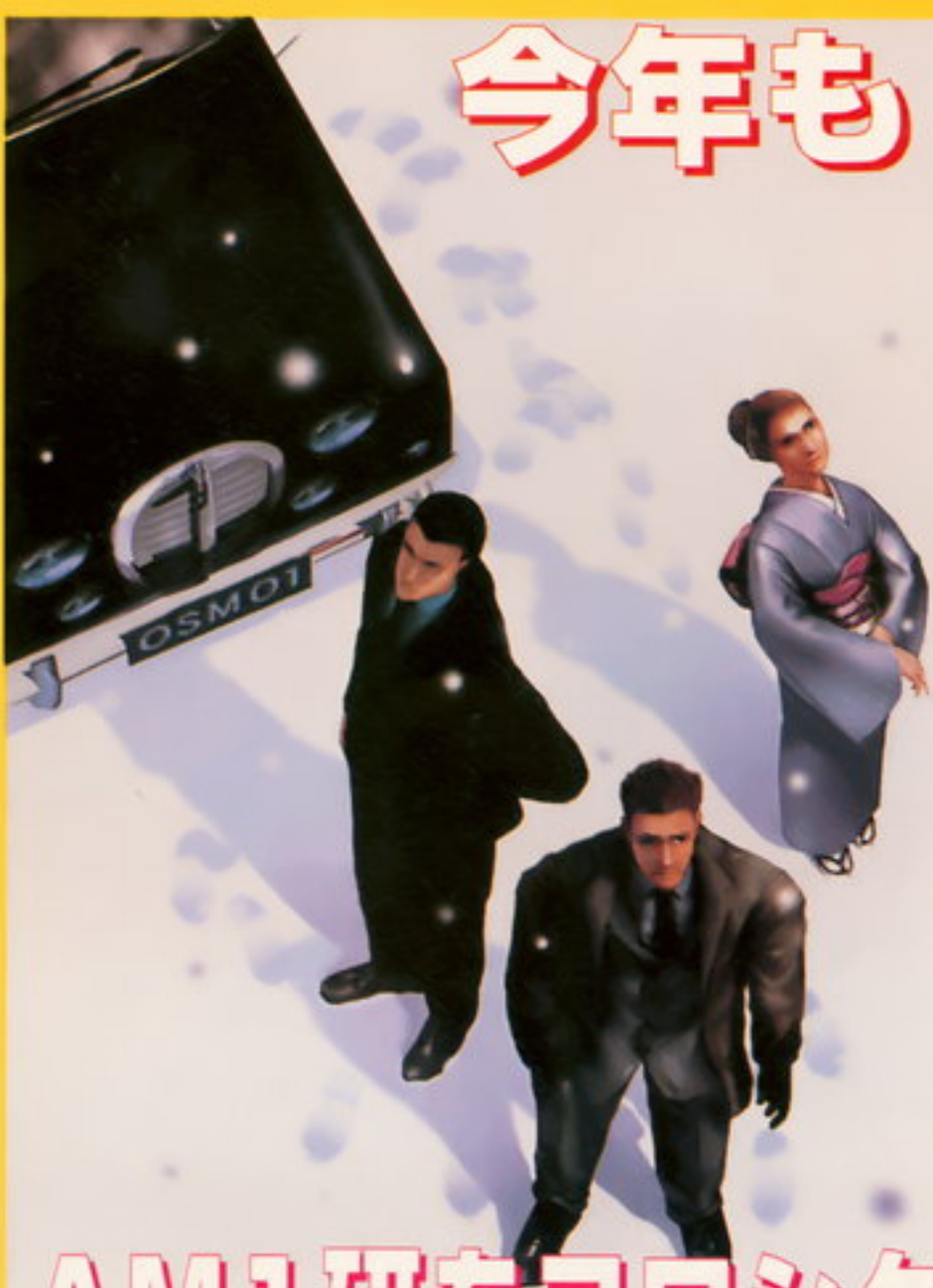
アドバタイズの歌を曲いてください

――今回サウンドを担当されたいきさつというのは。
竹内■最初の企画段階では、本物のアメリカンロックバンドを使おうという話をしていたんですが、いろいろな事情が重なってダメになって。結局完成の1月半くらい前に、あわてて僕が全部の曲を仕上げました(笑)。
――曲のコンセプトというと。
竹内■ちょっとブルージーなハードロックっていうイメージですね。
――アドバタイズの曲はボーカル入りなんですね。
竹内■実はこれ、まるまる1曲サンプリングなんです。基板に載せているサウンド用ROMの約半分を使っているという(笑)。そういった苦労もあって、この曲が一番気に入ってますね。ちなみに僕が歌詞を書いてギターを弾いて、歌はうちのバンドのボーカルに歌ってもらってます。
――効果音も竹内さんが。
竹内■そうですね。エンジン音は実際にハーレーを1台借りて録音しました。音録りの時に企画の菅原君がタチゴケしてしまったっていう(笑)。
――ユーザーにメッセージを。
竹内■遊んで聞いてみて皆さんの感想を聞かせてくださいと。結構ソロとかも簡単なのを弾いてますんで、みなさんコピーしてみませんか(笑)。

サウンド担当
竹内雅則
サウンド課所属。代表作はD・ベースボールシリーズやスカイターゲット。実はFVでギターを弾いているのも氏。

迎春!AM1研からのダイナマイトメッセージ!!

1研から年賀プレゼントってコトで「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の描き下ろしCGを公開。戦いすんで3人で初詣かな!?

98年の展望については「MODEL3を使ったタイトルはハーレーのほかに「スキーチャンプ」が登場します。この2作は一般の人もとっつきやすい路線ですので、みんなで楽しんでほしいですね。そのほか、未発表のビッグタイトルもまだまだあります。今年はAM1研の年にしましょう。(中川)」と期待のコメント。今年も1研は大爆発だ!!

今年も AM1研をヨロシク!!

セガAM3研公認企画

Vol.44

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）クロスオーバー

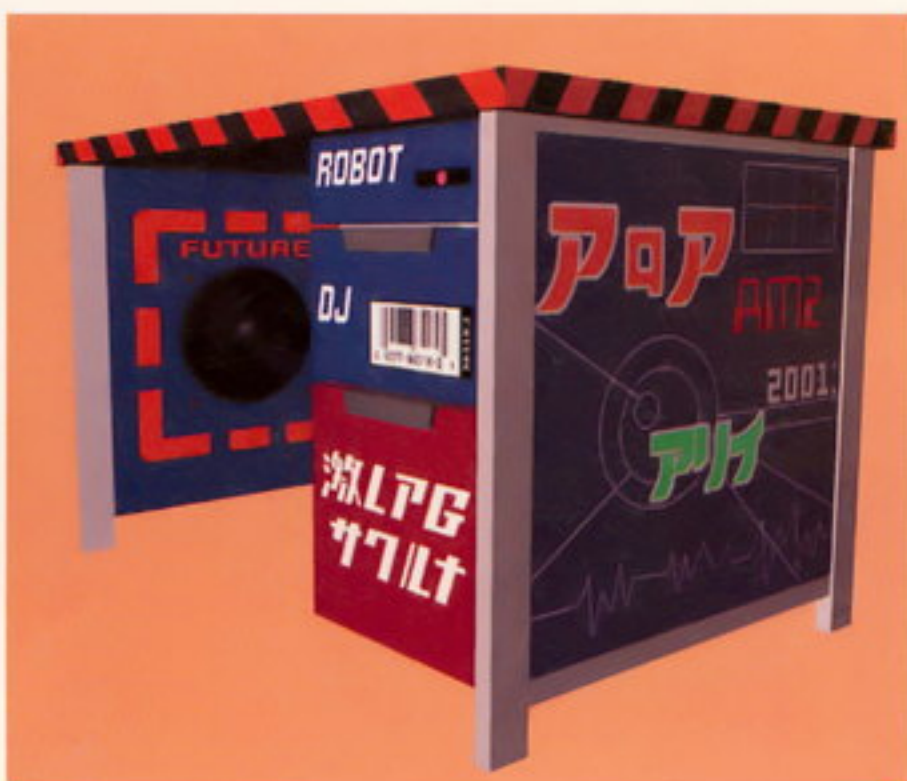
Written by「3」のメンバー

「3」が創る新秩序に同意せよ。ヘタ・ゲーマーよ、知識は力なり！

volume 12 バーチャロン・オラタン開発者の机を探れ!!

誇り高きヘタ・ゲーマー諸君。今月は我々の諜報活動を報告する。某月某日、我々5人はヘタゲーマーへの圧力に関する資料を探し出すため、憎きバーチャロン開発者どもの机を捜査したが、ヒョウタンから駒、と言うべき様々なアイテムを発見した。今回はそのアイテム群を発表しよう。

ターゲットNo.1 アリイ氏の机

バーチャロン・オラタンのビジュアル関係を担当しており、機械とかをモヤーンとした感じに描いて、テクノっぽい雰囲気を出すのが得意。腕時計などを集める癖がある。

特徴：なんかテクノっぽい
腹に響く変な低音が流れている（トランス・テクノか？）
机に「激レアG　サワルナ」とテクノなフォントで書かれた引き出し

サワルナ！とあっては触らない訳にはいかない。SINTAが、そっと引き出しの中を覗く。
するとそこには……。

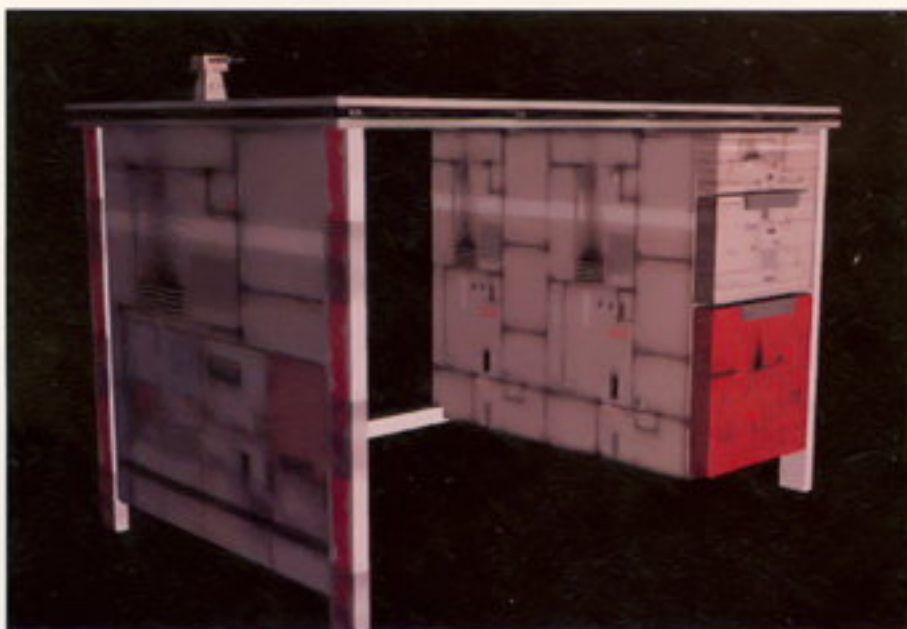
日露戦争大勝利記念G（桐のBOX付き）

カルチャームーブ限定G“サラダ記念日”

これらの腕時計のあまりのウサン臭さに、党員全員が困惑顔。
「これはレア云々の話ではなくて、はっきり言ってパチモノなのでは……」
とりあえず議長が日露戦争モデルのボタンを押すと、何と画面からノギ大将の顔がうっすらと！
議長「4研をダマして作らせたのでは……あそこは何でも作ることができるからな……」
MAE「この“サラダ記念日”は、変な短歌が表示されるぞ」
TAK「データバンク“大本営”は、曜日表示が“月月火水木金金”です」
TAK「あと、教育勅語が表示されます」
議長「この技術力だからこそ、バーチャロン本なぞも作ることもできるのだ……おそるベシ、アリイ氏！」

画面からノギ大将が！

ターゲットNo.2 苑田氏の机

バーチャロン、そしてオラタンと2作続いてプログラムしている悪の実行部隊隊長。他の代表作は“スター・ウ○ーズ”だが、その話を振られると便器などを壊す癖がある。

特徴：机の表面がメカ
椅子の周りに黒いカスが落ちている
椅子には黒チョッキが掛けてある
背の小さなロボットが床に置いてある
小さな写真（“レイア、マイラブ…”と書いてある）あり
音楽CDあり
ノート数冊あり

MAE「何だこの黒いカスは？」
TAK「カーボン紙と同じ臭いがしますね」
SIN「誰だ？　レイアって彼女か？」
パラパラとノートをめくるTAKAHA。
「何ですかコレ？“借金帳 FROM ジャバ”って…」
議長「こっちのノートは“航海日誌”だぞ」
MIYA「“酒場で踊ろう/ザ・カンティーナ”っていう音楽CDがありますよ」
黒チョッキ…レイア…ジャバからの借金…カーボン…カンティーナというバンド…。
党員全員には、何かがつながっているような気がし始めた。
議長「じゃ、引き出しを開けるぞ」

未来的なガン（白マジックで名前入り）

見たこともない楽器

チョッキ1着（名前刺繍入り）

党員それぞれが口々に叫ぶ
「あ！この銃は！」「この楽器、この音楽CDの裏ジャケに写っているぞ！」
やっぱり苑田氏は“ハン・ソ……”
言葉を最後まで言う前に、苑田氏のロボットからホログラム映像が飛び出した。映像の中では蛙のような怪物が話している。
“おい、早く借金を返せ。さもないと、相棒の命はないぞ”
苑田氏の相棒と思われる大きなサルのような生き物が叫んでいる。
“今日中にボバに金を渡せ。わかったか……おい、早く借金を……”
映像が何度もリピートされる中、我々5人はイヤな気分で部屋をあとにした。

ロボットからのホログラム映像に驚く「3」党員。

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織である。

「3」の政策

彼らは、次の標語を掲げて行動している。

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅

3.N64支援

ターゲットNo.3 オザキ氏の机

バーチャロン・オラタンのデザイン関係を担当している。昔はプラモデルを作っていた人。アリイ氏と同じく、腕時計やスニーカーなどピカピカしたモノを集める癖がある（カラスか？）。

特徴：少しミリタリーな感じ
机の上がジオラマ（ズゴックがジムの腹を突き破っているシーン）
机の各種にムギ球が仕込まれており、机隅のスイッチで光る
シンナー臭い
引き出しに、"鬼レアシューズ　絶対サワルナ！"と0.5mmプラ板で作った看板

MIY「鬼レアなシューズとは何だ？」
SIN「BOOM！　とかに出ている、エア・ジョーダンとかエア・マックスでしょう」
TAK「いや、トレイン・スポッティングと広末からコンバースという線も考えられますね」
議長「奇をてらって、有名女子校の上履きかもな」
全員、今回のアイテムの予想がほぼ付いているようだ。
今度は自分達の予想の範囲内であることに、ホッとしている党員達。
MAE「じゃ、開けるぞ」

エア・ロンメル'44　75mmタイプ

エア・ゲラー　スプーンタイプ

エア・ブロディ　in U.S.A

エア・ブッチャー

エア・アズナブル　ザクタイプ

数々のスニーカーを見て、沈黙が続く党員達。しばらくして、MAEYAがつぶやく「コレはどう見ても全部パチモンだろう……」
「"エア"の後ろに人名を付ければいいっていうもんじゃ……」
全員がうなずく。
「だが、ドイツ軍とジオン軍のスニーカーを集めるのを見ると、やはりプラモデルへの愛が感じられるな……」
議長の一言を最後に、我々は次の部屋へ向かった。
"こんなガイキチ達が我々の敵なのか？""我々は何のために闘っているのだ？"
そんな自念の気持ちを押さえながら……。

ターゲットNo.4 亙氏の机

バーチャロンシリーズのプロデューサー/ディレクターで、我々最大の敵。スポーツ観戦が好きらしいが、全米きこり選手権や、全米消防士選手権など誰も見たくもない競技の情報にやたら詳しい。自分の経歴や作品について、デカくフカす癖がある。

特徴：ムスク臭い

SIN「何もないですね」
MAE「ムスク臭いだけでなんにもない机だな」
議長「そうだな、いたって普通の机だ」
ものすごい汚さや、最高機密保持のための設備を期待していた我々にとって肩すかしを食らったような格好となってしまった。
議長「じゃ、開けるか！」

生肉（400ｇ/853円）

スピッツのCDシングル

なんで生肉とスピッツなんだッ！

今月の真実

アリイ氏・尾崎氏の持つレア・アイテムは、全部パチモノ。
苑田氏は、ハン・ソ○。
亙氏は、ちょっとだけ甘酸っぱくて切ない思い出をもつ肉食。

今月の公式

バーチャロンの世界感=(テクノ＋スター・ウ○ーズ＋ガンプラ) ÷ (スピッツ＋生肉)×ムスク

告知：Tシャツの増産が間に合わず、支援者の諸君に迷惑をかけている。だが、1月には必ず出来るので待っていてくれ給え。

「3」党員募集！
「3」へ励ましのお便りをしてくれる支援者の中から、3カ月に一度、約5名ずつ党員に認定する！　党員に認定されたら、「3」Tシャツが手に入るのだ。これを着て、近くのイヤなアーケードに自己をPRしよう！
宛先　〒144　東京都大田区東糀谷2-12-14　セガAM3研「3」本部まで　キミの1文字が1発の銃弾になる！

来月は、3カ月に1度の「3」海賊放送。
党員をめざす支援者諸君は次回がチャンスだ。

AM2研の年明けの始まりを語るのは、AM 2 研副部長である名越稔洋氏。転機を迎えつつあるドライブゲームの方向性と今年のAM2研。じっくり語る2ページだ。

CONTENTS

1998年を語る！ 今年のAM2研とこれからの課題

AM2研副部長
名越稔洋

ユーザー時代、鈴木裕部長の「アウトラン」をはじめ、多くのドライブゲームを体験。'94年「デイトナUSA」をリリースし、世界的な大ヒットに。以降AM2研副部長として活躍中。

セガのCGボード開発をはじめ、AM2研副部長として活躍している名越氏。昨今、行き詰まりを見せているかのように思われるドライブゲームの行方と、これからのCGゲームの展望を熱く語る。今年の展開もチラホラ見えるコメントに注目だ!?

今のドライブゲームをさらに進化させる！

いろんなことの見えた1997年。そして……

──まずは、昨年を振り返ってみて、どんな年でしたか？

名越■AM 2 研で言うと、昨年はとにかく「バーチャストライカー2」が良かったですよね。タイミング的にも遅からず早からず、あの内容のものをあのタイミングで出せて、間髪入れずワールドカップで盛り上がりましたから。それが日本だけじゃなくて、ヨーロッパでもバカ売れしている。まあ、三船（敏）自身がもともとていねいな仕事をする男ですから。一歩間違うと、ガチャガチャいろんなものを入れてしまいがちなところを、スマートに遊べるものに仕上げたというのも非常に良かったんでしょうね。もう言うことはないですよ、あれに関しては。狙ってもできるようなものじゃないですし。全世界的にあれだけのヒットは、なかなか出るものじゃないですから。あと、私のほうで言えば、昨年は「スカッドレース」を出して、ドライブゲームに関して１つ勉強させられたというのと、次にやるべきことが見えたかな、というところですかね。

──昨今のゲーム業界も様変わりしつつあるようですが、そのへん名越さんはどう感じていますか？

名越■アーケードは、とにかくみんなお店にいる時間が短くなってきていますね。椅子が必要なほど長くいないし、座らなきゃいけないくらい時間がかかるようだったら、もうお店を出ちゃう。“立ち喰いそば”状態じゃないですけど、それに近い状態ですよね。でも、ゲームの人口自体は増えているから、全体としてトントンになってる。そういう状況に対して、我々はどういうゲームを作り出していくのがいいのか？　やはり新しく取り込んだユーザーさんの腰をもうちょっと落ち着かせるようなゲーム作りをしていくことが正しい方向なんだろうと。そういう結論が出せた年が、1997年だった。

CGゲームのこれから ドライブゲームのこれから

──セガさんの場合、CGのボードがMODEL 2 からMODEL 3 になって、多くのユーザーがあのレベルの映像を目にする機会が増えてきてますよね。最近は、正直斬新な映像を見せるという点で、やりつくすことはやりつくしたんじゃないか？という危惧も感じないわけじゃないんですが、そのへんはいかがです？

名越■まずは、僕らの感覚からすると、MODEL 1 でCGの時代に入ってから、MODEL 3 に到達するまでの時間は、恐ろしく速かったですからね。次の段階に入るのは、恐らく2000年のちょっと手前くらい。確かに、CGが導入された最初の頃は正直、デザイナーの負担はグッと減ったんですよ。今までは車を１回転させるだけでも、全部アニメーションのパターンで描いていましたから。で

昨年、MODEL 3 初のドライブゲームとしてリリースされた「スカッドレース」。キーワードは美麗な映像と“スーパーカー”。

硬派なイメージの強かった「スカッドレース」に一般客層も狙った追加コースと愉快な隠しカーの入った「スカッドレースプラス」。

これからのドライブゲームに求められるモノ

CGは、ドライブゲームにおいてその効果を非常に発揮するということは、過去のゲーム史を振り返っても証明されているが、今比べてみても、その映像は着実に進化を経てきていることがわかる。下のコメント中で名越氏が語っている通り、制作者の隠れた努力によって、その映像は、リアルさを増してきているのだ。当時衝撃的だったMODEL 2の「デイトナUSA」の映像は、今見ると、非常に簡素なイメージがあることがわかる。

「基本となる部分はリアルに作っておかないと、変な乗り物ができてしまう」とドライブゲームのポリシーを語る名越氏。次回作も始動中？

「デイトナ」の車種選択画面。左下は'93年のデモ映像。どちらも簡素な感じ。

映像表現の追求は、今後もさらに続く。だが、それは一要素に過ぎない。

も、CGになったら「そこ、ちょっと回しといてよ」と言えば、なんの苦労もなく回っちゃった。だから、そういう部分に対して、作り手も正直そんなに“欲”というモノがなかった。恥ずかしい話ですけど、例えば映画とかでも使われるような煙が“ほわっ”と出せただけで、もう勝ったも同然みたいなことを言っていましたから(笑)。でも、みんながCGにだんだん慣れてきて、ある時期を境に、「そこのテクスチャー、もっとキレイにできるんじゃないか？」とか、「ここの背景はもっとキレイにできるんじゃないか」っていう“欲”が出てきた。MODEL 3を使っていれば、当然それくらいはできるだろうという映像も、じつは裏で、デザイナーのものすごい努力と苦労があってこそ実現できるものなんだけど、それがユーザーにとっては、ある程度「普通」に見えてしまう時代になってしまった。するとどうなるか？ それに対しては、今後各社は、そういう“大変になった部分の時間を短くしていく”努力をすることになるはずです。実際、MODEL 3クラスの映像になると、その道の技術者の数がある程度揃っているメーカー、アーケードで言えば、トップ3に入るようなところじゃないと、開発すること自体難しいし、技術的にも難しいし、時間的にも難しいんですね。MODEL 3くらいのレベルになると、気合いを入れて腕の立つスタッフをたくさん集めて、お金も使って作らないと、なかなか“見せられるゲーム”が作れないんです。だから、これからはゲームを作る部分の効率を良くして、時間を短くしていって、その短くなった分の余裕を使って、“新しい部分”をドンドン盛り込んでいくことを始めると思うんです。ですから、当分の間はMODEL 3で安定期が続くんじゃないでしょうかね。実際MODEL 3もまだまだ作り込みはできるハードですから。例を挙げれば、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」なんかは、僕が最初にMODEL 2で「デイトナUSA」を作った時には、あのボードであんなゲームができるなんて、絶対思ってませんでしたから(笑)。MODEL 3を使いこなすのはこれからですよ。

――……なるほど。奥の深い話ですね。ところで、先ほどの映像面の話も絡んでくるかもしれないんですが、“レースゲーム”に対するニーズというものは、正直いま、どれぐらいのものがあるんでしょうか？ 当然全世界的なマーケットも視野に入れての話も含めますが。

名越■レーシングゲームのネタ自体、じつはもうあんまりないですよね(笑)。確かに実在するレースで、まだゲームのネタにされてないものもあることはあるんですが、残念ながらパッと見の印象でそんなに売れそうにもない。だから、変わった路線でオフロードとかも面白そうなんですが、クセも強いですからね(笑)。みんなが楽しんでもらえるモノを、という観点でもなかなか手が出しにくいし、リスクも大きいですし。それをアレンジして売れるモノにする方法を考えるとしても、今は技術がドーンと上がっているぶん、それに割かれる時間も非常に大きいから、結局企画としては安定したモノに落ち着いてしまう。だから面白くないんですね。ここで、レースゲームの歴史を振り返ると、“通信対戦”が登場したことが“遊び方の変化”としては一番大きかったんですが、今までもそれぞれの作品に突出したウリの部分は存在しましたからね。初のCGドライブゲームとか、初のカテゴリーのゲームでしたとか、初のMODEL 3作品でしたとか。ただ、僕としては、“ドライブゲームは、シミュレータ―じゃなくて、ゲームに近づけよう”というポリシーがありますから、これからもそのへんは突き詰めていけば、いいモノができるはずなんです。でも、海外と日本のユーザーは、好みがちょっと違うというのは結構悩むところですよね。海外のゲームプレイヤーは、みんなでワイワイやって楽しいことが一番大切なんですけど、日本のユーザーっていうのは、ゲームっぽいドライブゲームは結構嫌う傾向にある。「スカッドレース」では、正直そのへんにジレンマを感じましたよね。

――セガさんの場合、ことドライブゲームに関して言うと、社内で競合するというか、強力なライバルが存在しますよね。「セガラリー」チームや、鈴木裕部長とか……。そのへんは作り手として、いかがです？

名越■いや、いいことだと思いますよ(笑)。同じセガといっても、大きなブランドだとしか思ってませんから。よくカップラーメンのメーカーでも、いろんなタイプのカップメンを出してたりしますよね。それと同じことなんじゃないかと思ってますから、僕は。

アーケード移植作品は今年どうなる？

――昨年はセガのアーケードゲームが家庭用ゲーム機との接点がなくて、寂しかったんですが、今年の展望はいかがでしょう？

名越■いつも言っていますけど、我々としては、家庭用にすぐに移植されてしまうような作品作りは考えていませんからね。そのへんへの手加減はしていないし、昨年「VF3」が出てこなかったじゃないですか。それは実際簡単じゃないし、移植がすごく難しいからですから。まあ、今年は、そのへんを含めて、業界がまた大きく変わる年だと思うんですよ。そのへん、来年の今頃に笑っていられるようにしたいですね。

「スカッドレース」の制作にあたって実車の音録りも行われた。リアルさの追求は、とかく時間面、資金面でも大がかりに。

懐かしい音

（※写真は本文とは関係ありません。）

ゲームの記憶・・・・・2

写真・ホンマタカシ

鈴木慶一／ミュージシャン

Talk by Keiichi Suzuki

僕が生まれたのは、東京の外れ――羽田。空港の近くで、当時は工業地帯だった。工場の空き地って、おもしろいモノがいっぱい落っこちててね、何に使うのかな？　円盤状の金属とか拾っては、どこまで飛ぶか、なんて投げて遊んだりしてた。あとは、屋根に上ったり、竹の棒を拾っては棒高跳びしたり。いかだも作ったな。湿地帯で、池みたいなものがたくさんあったから。そんなことが、友達の間で流行してたんだよ。素朴でしょ？　ものすごく。

「リアルサウンド～風のリグレット～」のゲーム音楽は、そんな懐かしい風景を思い出しながら作った。それまでに、ファミコンの「マザー」、スーファミの「マザー２」とゲーム音楽の仕事はしてたんだけど、「リアル～」は初めてのサターン、しかも絵がまったくないゲーム。とにかく難しかったな。出来上がった絵を見ながら曲を当てるのと違って、シナリオしかないからイメージがつかみにくいんだ。作業としては、最初に曲を入れる場所を決めて、そこに、例えば「移動の音楽」とか仮のタイトルを付けてから、曲を合わせてゆく。「懐かしい曲」なんてタイトルの場合は、「懐かしい」ってどういうことなんだろう？って、まず考えるわけだ。学校のシーンなら、チャイムとか下校の時間に流れる音楽を思い出してね。僕らの時は、「蛍の光」や「新世界」なんかが流れてたな～って。そういう風に、ひとつひとつ思い出しながら作ったんだ。

仕事で関わるようになる前から、ゲームは好きでよくやってた。でも、結婚してた頃は、なぜか元妻がゲームとコンピュータは買わない主義でね。だから、ファミコンは会社に置いてたんだよ。でも、ある日家に帰ったら、「下の部屋、見た？」って言われて。何かな、と思って見たら、あったんだね。「ファミコンだ、ウレシー！」って、あの時は子供のように喜びましたな。僕は、テレビが初めて家に来た日、このファミコンの日、それから10年くらい前にコンピュータがやってきた日、３つとも全部覚えてる。コンピュータは、最近２台目を購入したんだけど、その時も大騒ぎでね。次は何が来たらウレシイんだろ？って、今、そう思ってるんだ。

PROFILE

すずき　けいいち

1976年に結成されたムーンライダースの中心メンバーとして数多くの作品を発表している。その活躍は音楽分野のみならず俳優、司会など多岐にわたる。ゲーム音楽は「マザー」「マザー2」とともに、今夏に発売された「リアルサウンド～風のリグレット～」を手がける。

撮影協力·「宝島」新浦安店　千葉県浦安市入船4−1−1　ダイエー4F　営業時間10:00～23:00　年中無休　TEL:047-381-2466

GAME&ART

ゲームとアートの微妙な関係

再生する記憶

第46回

作品46
「セガサターン」
セガ
1994.11.22.
20,000円

同一のデジタルデータがさまざまな感情を呼び覚ます

セガサターンがぼくの部屋のテレビにつながってから1年が過ぎた。その間、何枚のゲーム用CDがこのマシンにセットされたことだろう。しかし、このゲーム機にこれまで一度も入れられたことのないタイプのCDがある。音楽CDだ。セガサターンは音楽を聴くこともできる装置なのだ。そういった機能があることは「頭」ではわかっていたが、使おうという発想がなかった。ところがこの時期になって、ぼくは突然、サターンで音楽が聴きたくなってしまった。

たぶん、自分の内側で機が熟していたのかもしれない。今までこのマシンを使って、いろんなゲームの世界を覗き見てきた。その経験が、ある「飽和」に達したため、ぼくはこのゲーム機を使って何か別のことがやりたくなったのではないだろうか。ある意味で、正統ではない「つまみ食い」がしたくなった、ということだ。それが、音楽CDを聴くことだった。

ルネサンスの絵画からルネサンス音楽が聴こえてくる。

もちろん、ぼくの部屋にも音楽CDを聴く装置はある。机の上の棚にはCDラジカセが置いてあり、ぼくはこれをリモコンで操作して、原稿を書くときのBGMを流している。また、パソコンでもCDを聴くことができる。パソコンなら音楽を聴くだけでなく、音の合成やマイクから入力した自分の声を加工することもできる。さらに机の引き出しにはCDウォークマンがある。当然のことながら、これを使えばイヤホンで音楽を聴くことができる。

これほど音楽CDを聴くマシンがそろっている部屋だ。わざわざテレビのスピーカーとセガサターンを使って、CDを聴く必要はない。少なくとも、ぼくにとってはセガサターンのCDプレイ機能は過剰な性能に過ぎない。だから1年もの間、一度もそれを使用しなかったのだろう。

ところが先日、突然、セガサターンで音楽が聴きたくなったのだ。『聴きたくなった』ときに音楽を聴くと、気持ちも乗ってくる。音楽が心に染みてくるものだ。同じ音楽をCDラジカセで聴いていたら、おそらく同じ気分にはなれなかっただろう。その「違い」は微妙なものだ。物理的には聴こえてくる音に大差はない。ぼくの部屋のテレビは、ゲームのために用意した29インチで、音もサラウンド機能がついている（自慢げに書くほどのこともありませんが）。ぼくのような音楽の素人が聴くには十分な音質だろう。しかし、パソコンやCDラジカセで聴くのとでは、何かが違うのだ。

この違いは何だろう。

セガサターンで音楽CDを聴くと、テレビを使うので「画面」がある。そこには星空を飛んでいるCGや宇宙船が映しだされる。音楽にあわせてキューブの大きさや色が変わる。音と映像が連動している……でも、それが「違い」を感じた原因だろうか？ いや、音楽と画面の関係、というだけでは何か説明が足りない。セガサターンで音楽を聴いていると、なぜかせつない気持ちになる、というか、感情をくすぐられる、のだ。

それはたぶん、選曲のせいではなく、ぼくがこのマシンでゲームをしたときの、そのときの一喜一憂が思い出されたから、ではないだろうか。セガサターンで聴く音楽は、ただの音楽ではない。ゲームの、夢の世界と表裏一体となった特別な音楽世界なのだ。このマシンで、その人がどんなゲームをプレイしてきたのか、その経歴によって、音の響きは違ってくるだろう。セガサターンから響く音楽には、ゲームの思い出がつまっている。

ところで、ぼくがどんな音楽を聴いたのかって？ それはここには書かないでおこう。ぼくの趣味で、あなたのセガサターンを染めたくないから。あなたのマシンは、あなた色に染めればいい。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。1960年生まれ。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。フィールドワークからはじまった博士の'98年。今年も、自然界のさまざまな「驚き」を僕たちに伝えてくれるはず。著書に『脳の中の美術館』(筑摩書房)、『禁じられた死体の世界』(青春文庫)などがある。

週刊布施アカデミア
「リアルサウンド」「援助交際」「パラサイト・イヴ」「マイラバ」……博士の好奇心は縦横無尽。一度「電脳・布施アカデミア」をのぞいてみれば、博士のマインドマップの広大さを体感できるはず。もちろん、自分の考えたことを発表したり、博士と議論することも可能です。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。

 フセ博士のイラスト／八重樫彩蔵

今週の 箱崎の母的占い

1/9(金)～1/15(木)

箱崎の母
年も新たに、占いも冴え渡る彼女。最近、あまりの的中率に箱崎の母はいったい誰？　との問い合わせも急増中。

今週のラッキーさん

今週は「放課後恋愛クラブ」の山科瑞穂さん。1月15日生まれのやぎ座。勉強に恋愛に忙しい毎日。ただ、どれも新しい段階に入るため、いったん終止符を打たなくてはなりません。いろいろと考えることも多いはず。迷ったらお友だちに相談するといいアドバイスが。どんなことにもケジメをつけることを忘れずに。

金運	いたって普通。
健康運	疲れやすい。神経の遣いすぎに注意。
仕事/勉強運	電話ですっきり。
愛情運	会っているときはその人のことだけを。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子　大切なものの所在はいつでも確認しておきましょう。なくしてから他人を責めてもモノは出てきません。すべてあなたの責任なのです。

女の子　何とかなると楽観的に物事に取り組んでいませんか？　世の中、そういつもうまくいくものではないんです。もう少し危機感を持って。

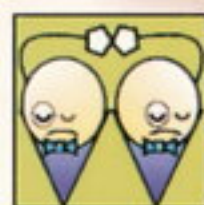
いいことに出会うチャンスはいっぱいあるのに、体調はみるみる崩れてきています。いいことは外にあるのに、出かけられないってのは悲しいこと。よく食べ、寝て、体力をつけてね。
幸運の鍵は白、和食、鍵のかかる入れ物。今年1年、小銭を貯めてみませんか。1つひとつ大事に貯まっていくように運も貯めてください。

おうし座 4/21→5/21

男の子　財政的にもとても満足のいくいい週ですが、来週あたりから下降ぎみになる予感がします。学生は予習、復習を忘れないようにね。

女の子　今までずっと張り詰めていた緊張の糸が突然切れてしまいそう。がっくりしている姿を他人に見せてしまうと、そこにつけ込まれます。

恋愛運、健康運が徐々に下がり始めています。今崩れてしまうと、どちらもなかなか上昇してきそうにないので御注意を。何か幸運をもたらすアイテムを誰かからもらえれば……。
幸運の鍵はブルー、それと心がこもったプレゼントをもらうこと。人のペースに呑み込まれないように要注意。マイペースを守ってね。

ふたご座 5/22→6/21

男の子　その場限りで言いはぐらかし、何とかしたとしても後々そのツケが必ず回ってくるのです。世の中、そんなに甘くないのですよ。

女の子　去年を振り返ってみましょう。やるつもりだったということがたくさん出てくるはず。今年は少しでも多くそれらを終わらせてみて。

今週はいろんな出来事が起こってしまいます。突然の来客、家電の故障、病気……。でも、安心してください。次の週になればこの邪気は去っていくはず。今は耐えるときですよ。
幸運の鍵はボルドー、帽子、慌てないこと。せっかちな性格の持ち主の多いふたご座ですが、慌てないことが今年の目標。焦らず焦らず!!

かに座 6/22→7/22

男の子　間違ったことを教えられます。自分で何とかできる時は人に頼らないほうがいいでしょう。世の中の情報はあくまでも参考程度に。

女の子　落ち着けるところが持てそうです。足りないものはその時にすぐ補充すること。今はまず落ち着くのが先です。ただ、恋愛運は好調！

貯蓄、貯め込むことには一番いい時期です。学生は勉強（特に暗記もの）を、社会人は人間関係を充実させましょう。すぐには結果が出ませんがあなたの力になってくることは確かです。
幸運の鍵はブラウン系、お昼休み、ほこりをかぶっているようなところ。風の強い日は運が飛ばされないように、しっかりと戸締りをして。

しし座 7/23→8/22

男の子　だらしのない生活にピリオドを。あなたに活気がないと周囲までもしゃんとしませんよ。お正月なのに……、という言い訳はナシ！

女の子　思ったほど自分の楽なように物事がいかず、ぶーたれてしまいそうですね。いらいらしてないでもっと身体を動かすようにしましょう。

相手をちゃんと理解する前に攻撃すると痛い報復を受けそうですね。よく話をすること、しっかりと連絡を取ることでいさかいは回避することができるはず。常に先を見てること。
幸運の鍵はモスグリーン、音楽、少し多めに。好きな音楽を聴いてリラックスをしましょう。神経が少しささくれだっているようですね。

おとめ座 8/23→9/23

男の子　遠出、海外の旅行、引越しなど、今は自分の行動範囲より外へ出ることはしないほうがいいみたい。十分気をつければ大丈夫だけど。

女の子　やることなすこと、思っていることと結果がすべて正反対になってしまいます。何とか最後までいきますが、決していいデキとは……。

あなたのセンスがめいっぱい冴える時期です。相談を受けたら快く受けてあげましょう。自分が迷っていたことも一気に片づいてしまうみたい。はっきり言って、行動の週です。
幸運の鍵は黄色、情報、早足で歩くこと。いろんな方法で必要な情報を手に入れてみましょう。特に、インターネットがお勧めなんだけど。

てんびん座 9/24→10/23

男の子　運気は上々です。あなたが一生懸命にやってきたことがようやくいい結果で終わりを迎えることができます。ご苦労様です。

女の子　運気はいいのですが人との付き合いに少々問題が起きるようです。今回はあなたの立場を優先して物事を考えたほうがいいみたい。

恋と友情とあなたにとってどちらが重いと思ってるんですか？　うまくバランスを取ってきたあなたですが、いよいよ決断の時が迫ってきてしまったようです。よく考えてみてね。
幸運の鍵は鮮やかなピンク、きゅうり、少し間をおくこと。あまり他の人に相談はしないほうがいいみたい。がんばって自分で判断して！

さそり座 10/24→11/22

男の子　積極的に正しい知識を身につけましょう。聞いただけとか、気がするとか、曖昧なもので はいざという時に役立ちません。はっきりと。

女の子　思いついたことはどんどん言ってみましょう。言うことによって形となり無理かなと思っていたことでも、案外現実になってしまうかも。

心に大きな穴が開いてしまっているようですね。何をやっても中途半端。でも気持ちを切り替えなければならない時期に来ています。今、何が自分に必要なのか早く見つけてください。
幸運の鍵はエメラルドグリーン、手帳、思い出を記してあるもの。過去をさかのぼって忘れたものを思い出してみて。きっといいことが。

いて座 11/23→12/21

男の子　せっかくそこまできた大物をあと少しで逃がしてしまいそう。思い切って飛び出してみてはどうでしょう。逃した魚は大きいですよ。

女の子　ここにきて年末、年始の疲れが出てきてしまいます。大事をとってゆっくりと休みをとりましょう。特に、喉が疲れやすいようですね。

運勢が安定して穏やかな週になってきます。ただしギャンブル運はよくないのでちょっとした賭事などに手を出さないようにね。運のいい人に代わりに買ってもらうのがいいみたい。
幸運の鍵は紫、毛糸商品、足元を暖める。出かけ先にはいいものがいっぱいありそうです。お金は余分に持って出て、思い切り楽しもう。

やぎ座 12/22→1/20

男の子　年賀状の書き忘れや、返事を出してない人がいる人は、早いうちに出してしまいましょう。まさに棚から ぼたもち。いいことがありますよ。

女の子　ずるずると深夜番組を見て夜更かししたり、朝いつまでも寝ていたりすると、運気まで引きずられてダラダラと下がってしまうので注意。

勝負の分かれ目は日曜日。同じ星座でも運がいい人と悪い人の差が著しく分かれてきます。どうしても今週、幸せをつかみたい人は真夜中空を眺めて一番明るい星にお願いしてみよう。
幸運の鍵はオレンジ、友達、目り張りがあるもの。学校や会社が始まる前に体調を整えておくことが大切です。せっかくの新学期ですから。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子　大好きな人と一時離ればなれになるかもしれません。無理に時間を作ってもお互いの気持ちは離れていくばかり。じっくりと腰を据えて。

女の子　岩をも砕く強い思いがあなたを幸福へと導いてくれるでしょう。テストの人は、絶対に負けないという自信が湧いてくるはずよ。

急がなくても欲しいものが手に入る運勢のようですね。いろいろと回り道をしますが、しばらくするとそれが最短距離だということがわかるはずです。独りでもメゲずにがんばって!!
幸運の鍵は紺、ピンバッジ、ゆとりのある時間。もっと自分の力を信じてください。あなたなら最後まできっといけるはずですから。

うお座 2/19→3/20

男の子　あなたにとっていいことかもしれませんが、相手を傷つけてまで手に入れるべきものなのでしょうか？　後できっと後悔しますよ。

女の子　お金を引き合いに話を進めるのはやめましょう。特に仲のいいお友達や兄弟、姉妹にお金を貸すときに交換条件を出さないこと。

条件付きでいいことがありそう。その条件とは優しい気持ち。どれだけ人に優しくできるかであなたにやってくる幸せの度合も変わってきます。とにかく、周りの人に思いやりをもって。
幸運の鍵は極彩色、ポケットティシュ、酸っぱいもの。お金の使いすぎにはくれぐれも注意。もう少し経つと必ず必要になる時がきますから。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

裏技の極 初段 サターンソフト2本
裏技の極 一級 サターンソフト1本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

今年も裏技の極、よろしく頼むぜ！

はみ出し情報

「ティンクルスタースプライツ」のサターン内蔵時計を使った裏技は、まだまだ他にも用意されているようだ。自分でいろいろ試してみて、意外なグラフィックを発見してみるのもいいかもな。今年一年、「裏技の極」をよろしく頼むぜ！

二級

ティンクルスタースプライツ

ゲームスピードを変えられる

秋田県/三浦 涼吾

新春1発目の裏技を飾るのは、爽快爆裂対戦シューティングがウリの「ティンクルスタースプライツ」だ。アーケードの処理落ちまで再現したこのゲーム、処理落ちのあるサターンモードでも遊べちゃうのだ。このモードで、通常とはまたちょっと違った気分の対戦を繰り広げて欲しい。

ポイント
ゲームを1回クリアする（難易度はどれでも良い）

難易度は関係ないので、とにかく1回クリアするべし。

クリアすると、オプションメニューに「SHORIOCHI」が追加されるぞ。

二級

ティンクルスタースプライツ

ADKのオープニンググラフィックが変化する

兵庫県/石井貞男

次も、「ティンクルスタースプライツ」からだぜ。タイトル画面が始まる前にADKのロゴが表示され、主人公のロードランがホウキに乗って登場する。そのグラフィックが変化するんだ。やり方はサターン内蔵の時計を12月25日にセットするだけ。すると、サンタの衣装を着たロードランが登場するんだぜ。

ポイント
サターン内蔵の時計を12月25日にセットする

普通なら、この姿のロードランが登場するはずなのだが……。

クリスマスにはサンタの衣装で登場してくれる。

二級

クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN

クレジット数が増える

編集部提供

硬派が魅力のアクション「クローズ」。このゲーム、難易度が高いんだよな。クリアできないやつもいるんじゃないか？ そんな時はこの裏技でクレジットを増やそう。やり方は、クレジットが表示されているタイトル画面でLボタンとRボタンを同時に押すだけ。1回につき1クレジットが増え、最大9まで増やすことができるのだ。これで、安心してプレイできるよな。クリアを目指してほしい。

コマンド
クレジットの表示されている画面でL＋Rボタンを同時に押す

クレジットが表示されている画面でコマンドを入力しないと、増えないので注意すべし。

クレジットを増やすことによって難易度が下がり、負担が大幅に減ったはずだぜ。

二級

馬なり1ハロン劇場

仔馬を安く購入できる！

編集部提供

ラストを飾る裏技は「馬なり1ハロン劇場」からお送りするぜ！ セリ市で購入することができる、競走馬の卵である仔馬。この仔馬を、最小限の金額で買うことのできる裏技が発見されたぜ。やり方は仔馬のセリ市に行き、買う馬を選択。セリ画面になったらA+C+スタートボタンを同時に押すだけだ。これで、本来なら高い値段が付いてしまう仔馬を、安い値段で買い付けることができるぜ。

コマンド
セリ市画面で素早くA＋C＋スタートボタンを同時に押す

この画面になったら、すぐにコマンド入力すべし。

この技で仔馬を買いしめて、ぜひGⅠレースを勝ち抜く馬を育ててくれよな。

裏技大募集中 「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGASATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

いよいよ始まる1998年。みんなお正月はどんなソフトで遊んでいたのかな？ それでは今年最初に発売されるサターンソフト5タイトルをチェック！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

1月9日～1月15日 発売予定ソフト

▲REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の観点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●TAD ●稲垣美緒 ●REI ●出口かおり ●とど

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●いしばん ●まさ ●東かんな ●鈴木あつこ ●MT鈴木

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●電波宙年 ●MAN次郎 ●サマライ籏野 ●いしばん

放課後恋愛クラブ ―恋のエチュード―

1月15日発売

●キッド
●6,300円（通常版）、6,800円（初回限定版）（18歳以上推奨）
●SLG（恋愛シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組

使用サンプルの完成度 98%　難易度 普　平均点 6.66

あなたの恋愛、応援します
恋を求めた複数の男女が集まった、恋愛クラブが舞台。4週間で、彼女をゲットしよう。

クラブには、いろんなタイプの女の子がいる。

Vol.2 156Pへ

恋愛に会話は大切なのね

個性的な女の子12人と恋愛ができるというので「ときメモ」のようなゲームかと思っていたのですが、自分（主人公）を鍛えるのではなくて、とにかく女の子との会話が大切でした。ダイエット方法や最近流行の話など、その量はすごいです。あれだけの量だから全部の会話に音声がないのもしょうがないのかな。女の子の各々の性格付けがしっかりしているので、全員の攻略しがいがあります。でもグッドエンディングまでの道のりは結構大変です。ロード回数がちょっと多いのと、妙に縦長な画面、エンディングが淡泊なのは残念。（TAD）

7

気軽に恋愛しますか

パソコン版からの移植なんだけど、アニメーションやグラフィックが追加されて、お得気分倍増ってな具合。だけどこれが曲者で、アニメは粗いし短いし、追加グラフィックもデッサンが狂っていて違う人物に見える。はっきり言って付け足した部分が弱いみたい。1プレイは3～4時間くらいだし、12キャラいるけどゲーム自体は会話の選択だけで進むので、かなりライトな感じ。やけに悟った感のある主人公は、プレイヤーの好みが分かれるところだけど、1人1人のエピソードは結構盛り上がるので、気軽に恋愛したい人におすすめ。Hは控えめだけどね。（いしばん）

6

デジタルな恋

ぼう大なテキストデータが魅力の恋愛SLG。女の子の性格や話し方も、自然な感じで好感が持てた。目当ての女の子を歩いて探さなくてすむ仕様は、お手軽でうれしいところ。パソコン版での風俗がナンパに変更されているなど、マイルド化は仕方ないが、愛を語るシーンはちゃんと収録されている。デート時のアニメは、どれも短くてちょっとガッカリ。また、ベッドシーンで音声がないのもマイナス要因かな。肝心な部分だけでもキッチリ仕上げてほしかった。多少アクセスが気になるが、まあまあの移植。（電波）

7

マリオ武者野の超将棋塾

1月15日発売

●キングレコード
●7,800円（全年齢推奨）
●TAB（将棋）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

頭の中に譜面を描きましょう
NHK「将棋講座」でおなじみ、武者野勝巳六段が完全監修した将棋上達ソフト。

2つのモードで、バックアップしてくれる。

Vol.42 117Pへ

じっくり将棋のお勉強

普通の将棋と思ったら大間違い。ゲームっていうより、将棋講座の通信添削って感じですね。「塾」の名のとおり1問1答形式で、実際の認定システムがあるのもいいですね。やってみると結構ハマります。なんで自分の選んだ答が間違ってるのか教えてくれるのも親切。ただ、問題数の少なさと、解説が早すぎて1度聞いただけじゃわからないのが気になるなぁ。初心者にはわかりづらい用語＆盤面の読み方にフォローがないのも痛い。講師に質問できないのだから、そこはもう少し考えてほしかったなり。（美緒）

7

将棋をまじめに学びたい人へ

知る人ぞ知る武者野勝巳6段が“将棋のいろは”を手ほどきしてくれて、正式免状まで取得できるという珍しい1作。棋力向上だけに徹底した内容には新しさを感じるが、純粋に将棋をするモードがないのはマイナス要素か。解説部分では専門用語を多用しており初心者には少し敷居の高い内容となっているので、ある程度の知識がないと宝の持ち腐れになる。単体では将棋ファンの全てを賄うことは難しいが、専門書でも一冊あれば心強いソフトになるでしょう。ちなみに我流の僕は初級の棋力と診断され、精進が必要と感じました。（まさ）

6

もうちょっと工夫を

設問に選択肢で答える将棋問題集。自分の選択した答えから、展開する棋譜を見せてくれたり、正解・不正解によって自分の弱点がすぐにわかるなど、コンピュータならではの利点は大きい。しかし、もくもくと問題を解くだけなので途中で挫折してしまった。問題は、序盤や中盤などに分類されているが、もっとトレーニング風にどんな狙いのある局面なのかを明示してほしい。また何問か正解すると、ごほうびが出るとかいった要素もあるとよかったのに。例題も順番で答えを覚えてしまうので、何回もできない。（電波）

6

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック。レビュアーの好みがわかるぞ。

電波宙年
アニメやゲームのCDを集めてます。「バーニングレンジャー」も配信されたらしいので、挑戦してみたいのですが……。

稲垣美緒
シミュレーションRPGは将棋、パズルゲーの謎解きモードは詰め将棋？とか思う今日この頃。両方好きだよん。

MAN次郎
最近になってまた「VF2」を見直すようになった。面白いものはいつプレイしても面白い。「バーチャ」最高！ ゲベ！

REI
最近すっかり格闘ゲームにご無沙汰なので、年末年始を利用してリハビリ。新作ラッシュに間に合うかな。

いしばん
どもっ、フラっと現れた俺いしばん。週刊ペースに驚き！ メカもの大好きうん、ACT、RPG、SLGなら大抵オッケー。

サマライ籏野
SONIC好きのポリゴンフェチ。洋ゲーがいろんな意味で好き。テクノに通じる楽しさ。SLG、ボードゲーもいいっちゅ。

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ　担当ライターズ　ゲストライターズ

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2

1月15日発売

●ティー・イー・エヌ研究所
●5,800円（18歳以上推奨）
●ETC（パチンコ）
●無限コンティニュー制
●1人用
●SANKYO FF対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 4.33

最新人気機種を収録！
現在稼働中の人気機種をリアルに再現するシリーズ第２弾。今回は、３台を収録している。

写真は「CR フィバー ピストル大名 SR」。

Vol.44　131Pへ

ビデオ集めに燃え

本当はきれいな液晶画面なのに、実機では勝負のほうに気が行って、あまり細かいアクションは見ないよね。このソフトはその細いアクションや、攻略のヒントをプレイヤーに見せてくれる。リーチ予告に小さな「忍者」が画面を横切るっていうのもこの「ピストル大名」で初めて確認。ストーリーモードはカワイイ女の子とパチンコを通して仲良くなっていくんだけど、これが結構難しい。課題をクリアすると、女の子との思い出のシーンがビデオとして記録されるので、つい意地になって集めちゃいました。（REI）

5

すべてが中途半端！

いけませんね（鑑定団の渡辺先生風に）。まず、女の子が喋る時、台の名前の発音（アクセント）が我々パチンコ打ちの言い方と違う！　ストーリーモードのクリア条件もメチャクチャで、とてもじゃないけどパチンコを「知ってる」人間が作ったとは思えん。大体、なぜ「ピストル大名」のGPとSRが入ってて元祖「JX」がないんだ？　家庭用実機ソフトは、ホールにはない＋αが魅力のハズ。用語に関する間違いもあるし、絵も綺麗とは言えず、すべてが中途半端。せめて女の子がもっと可愛いければ、救いようもあっただろうに……。（かんな）

3

人気機種はいいけどあのモードは……

今、人気の「ピストル大名」と、個人的に好きな「フィーバー花札」が思う存分打てるのはうれしい（負けてばっかりなんで）。さらに、攻略モード以外に退屈しないモードがほしい私には、ストーリーモードはもってこい！　と思ったのだが……。間に入るアニメはかなりいただけない。もうちょっとどうにかならなかったのか？と思うグラフィック……。しかも、出される課題に対して、どうもリーチや大当たりの確率が操作されているフシがあり、インチキ臭い感じがしてならない。それ以外はいいんけど、そこが大事かと。（サマライ）

5

金田一少年の事件簿 ～星見島　悲しみの復讐鬼～

1月15日発売

●ハドソン
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.66

金田一少年の頭脳に挑む！
サターンに天才名探偵金田一少年が登場。彼の推理をかいくぐって、犯行を達成しよう。

なんと、犯人が主役のゲームなのだ。

Vol.2　54Pへ

つい違う答えを選んで……

グラフィックもきれいだし、復讐の鬼となってはじめちゃんを出し抜くってのも面白い。ファンじゃなくても楽しめるっていう作りになっているのもいいよね。でも最後まで到達するのは大変かも。トリック自体はちょっとヒネればわかるけど、カギを取りに行く段階のミニゲームはいきなり視界避け歩きだもんね。しかも結構ムズいくせに見つかると勝手に首絞めにかかっちゃったりするし（笑）。ま、そうしてバッドエンドのキーワードを集めるってのも面白いんだけどね。かなりバカげな選択肢もなかなか。でも若干ロードが長い気もするな。（かおり）

7

完全犯罪には根気が必要

アドベンチャー部分はいまさら感の漂うシステムだが、それもゲーム初心者にはうれしい配慮。あの「金田一少年」に挑戦するというシチュエーションも知的欲求を掻きたててくれる。しかし、練りに練った完璧な犯罪計画が、突然出現するアクションパートの操作１つで台なしになるのはどうか。しかも自由にセーブができないので、間違いに気付いたら大幅に戻ってやり直すことになるのもキツい。個人的には、いくら復讐のためとはいえ殺人を肯定してしまう内容にも問題ありかと。原作のファンで根気がある人に。（MT鈴木）

6

金田一少年をだしぬけ！

犯人になって、いかに金田一少年や周りの人間たちを欺き完全犯罪を作り上げるか。いままでにない切り口でちょっとよさげ。金田一少年が見当違いな推理をしているところは見ていて愉快だぞ。ストーリーが練られていて、どんどん金田一ワールドに引き込まるけど、ゲームなんだからそれだけじゃね。静止画ばかりなのに頻繁に起こる読み込みや、音声スキップができないなど、気になる部分もいくつかあった。それに、選択できる行動がもっと多くてもよかったのでは。でも、原作ファンなら買いだね。話自体は面白いし。（いしぱん）

7

ザ・スターボウリング Vol.2

1月15日発売

●ユーメディア
●6,800円（全年齢推奨）
●SPT（ボウリング）
●1～4人用（同時）
●バックアップあり
●2枚組

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 4.66

優勝も恋もゲットしよう
シリーズ第２弾。人気声優５人と、ボウリングと恋愛を楽しむことができる。

ストーリーモードで、好感度を高めよう。

Vol.43　147Pへ

ナマ声優はちょっと……

出演者のファンなら＋３点。ボウリングゲームと恋愛シミュレーションちっくな演出との合体って、うまいアイデアだと思う。ゲームとドラマで演出されたファン御用達アイテムってとこかな。声援を送ってくれたりと随所に心遣いが感じられる。ムービーや声優さんの投球シーンなどはサクサクとスキップできるので、見たくない時でもストレスはナシ。ボウリングゲーム自体は、操作を飲み込むのに時間がかかったものの、覚えてからはカンタン。けっこう燃えた。４人までの対戦もできるから、パーティーゲームとしても使えそう。（とど）

6

前作とどこが違う？

完全に声優ファンのためだけのこのシリーズ。最初から２枚組にすればいいのにって感じ。別に声優を否定しているんじゃなくて、ゲーム部分についてのこと。核となるボウリング部分は、良くも悪くも前作とまったく変わらず、改善された形跡なし。致命的なのは、ストーリー部分の台本で、これまた前作と変わらないのだ。ただ声優が変わっただけで、新鮮味がほとんどない。ここまで聞くとかなりダメっぽいが、声優ファンにとっては、彼女たちの声と姿が拝めるだけで満足か？ってな感じにオマケもそこそこ。ファンなら＋３点かな。（いしぱん）

4

前作との変化が……

声優さんといっしょにボウリングを楽しみ、いろいろな一面を見てしまおうという趣旨は伝わる。全体的なストーリーの方向性も前作と変わっていないので、まさに「Vol.２」といった感じ。しかし、若干不自然な会話や、リアクションは少しいただけない。声優のチョイスや、わかりやすいゲームのシステムは非常にいいと思うが、やり込んでどうこうするものじゃないですね。ファンの声優さんがいるならともかく、小生はパス。ボウリング自体も変化球が自在に使いこなせればもう少しよくなったかな。（MAN次郎）

4

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

1月

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
15日	じゃんぐリズム	5,800円	アルトロン	ACT	
15日	放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー	6,300円	キッド	恋愛SLG	②、18推
15日	放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー(初回限定版)	6,800円	キッド	恋愛SLG	②、18推
15日	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
15日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応、18推
15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	5,800円	ハドソン	ADV	
15日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ADV	
15日	ジャングルパーク～サターン島～(限定版)	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ADV	
15日	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
22日	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
22日	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
22日	☆ウィザードリィ ネメシス	6,800円	ショウエイシステム	RPG	
22日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
29日	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
29日	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
29日	大航海時代外伝	6,800円	光栄	S・RPG	
29日	Jリーグ　実況炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
29日	フォトジェニック	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
29日	フォトジェニック(初回限定版)	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
29日	本格将棋指南 若松将棋塾	6,800円	シムス	TAB	
29日	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	6,800円	セガ	RPG	マルコン、④
29日	ファーランドサーガ	6,800円	テイジイエル	S・RPG	
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
29日	仙窟活龍大戦 カオスシード(初回限定版)	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	②
29日	セガサターンで発見!! たまごっちパーク(パワーメモリ同梱)	6,800円	バンダイ	SLG	
29日	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
29日	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
29日	UNO DX	4,800円	メディアクエスト	TAB	
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	卒業アルバム	3,800円	小学館プロダクション	ETC	

2月

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5日	くのいち捕物帖	5,800円	CSK総合研究所	ADV	
5日	ウィンターヒート	5,800円	セガ	SPT	マルチ
11日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔(セガサターンコレクション)	2,800円	エクシングエンタテイメント	格闘ACT	
11日	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
11日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	TAB	
11日	2度あることはサンドアール(セガサターンコレクション)	2,800円	CSK総合研究所	バラエティ	
11日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	
11日	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ADV	マウス、②
11日	SDガンダム GCENTURY S	6,800円	バンダイ	SLG	
11日	トゥームレイダース(セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター/ビクターソフト	A･ADV	
11日	ラングリッサーIII(セガサターンコレクション)	2,800円	メサイヤ	S･RPG	
19日	信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
26日	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
26日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	SLG	
26日	ステラアサルトSS	5,800円	シムス	SHT	
26日	メッセージ・ナビ VOL.2	2,800円	シムス	ETC	
26日	パチンコホール～新装大開店～	5,800円	ネクストン	SLG	
26日	悠久幻想曲 2nd Album	5,800円	メディアワークス	SLG	
26日	湾岸トライアルLOVE	未定	ビクター/パックインソフト	RAC	ハンドル
中旬	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
下旬	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	6,800円	ハドソン	RPG	②
未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	6,800円	ジャレコ	ADV	18推、②
未定	SEGA AGES／パワードリフト	3,800円	セガ	RAC	マルコン、ハンドル
未定	バーチャコップ　スペシャルパック(銃同梱)	5,800円	セガ	SHT	銃
未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ACT	マルコン
未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
未定	慟哭　そして…	6,800円	データイースト	ADV	18推、マウス
未定	すごぺんちゃ～～ドラゴンマスターシルク外伝～	5,800円	データム・ポリスター	TAB	
未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
未定	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	6,300円	メサイヤ	S・RPG	

3月

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
5日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
5日	ワイプアウトXL	5,800円	ゲームバンク	RAC	
5日	ナイル河の夜明け	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
5日	VIRTUAL麻雀	8,800円	マイクロネット	麻雀	
12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	18推
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	★上海　万里の長城(セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	PUZ	
12日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
12日	コマンド＆コンカー(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	
12日	シーバス・フィッシング2(セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	★Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
未定	プリンセスクエスト(特別限定版)	5,900円	インクリメントP	RPG	
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
未定	サイキックフォース	5,800円	ゲームバンク	格闘	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
3月 未定	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
未定	DRAGON FORCE II（ドラゴンフォースII）ー神去りし大地にー	5,800円	セガ	S･RPG	
未定	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A･RPG	
未定	ドリーム･ジェネレーション 恋か？仕事か！？……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
未定	プライマルレイジ	未定	ゲームバンク	格闘ACT	
未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
4月 9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
30日	ケリオトッセ／KERIOTOSSE(仮称)	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	スチームハーツ	7,800円	戯画	SHT	
未定	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
未定	Code R(コード･アール)	未定	クインテット	RAC+ADV	
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
7月 未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
今春 未定	☆SNKファン･コレクション 餓狼伝説	未定	SNK／夢工房	バラエティ	
未定	CHILL(チル／仮称)	5,800円	EAV	SPT	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②
未定	シャイニング･フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S･RPG	
未定	★ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム･ポリスター	ETC	
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
未定	海辺(ビーチ) でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	クロック！ バウバウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	ザ･キング･オブ･ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	ときめきメモリアル･ドラマシリーズVol.2～彩(いろどり)のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ･パイオニア	RPG	
未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
未定	少女革命ウテナ(仮称)	未定	セガ	ADV	
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	スーパーロボット大戦F～完結編～	未定	バンプレスト	S･RPG	
未定	クーリエ･クライシス	未定	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
今夏 未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	シャイニング･フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S･RPG	
未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
今夏 未定	ファインドラブ2	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
98年内 未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	TAKUYO	ADV	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
発売日未定 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ライデンファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	ダンジョン・マスター ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	ポケットファイター	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A･SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぷるるん！ with シェイプUP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	セガ	RAC	モデム必須
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

お正月気分も抜けきり、サターンにも新しい展開が！　次号特集は最近、大ブレイク中のフィギュアに焦点を当てた大特集。新作情報は、お待ちかね、スーパーロボット大戦F 完結編など新発表タイトルを満載！　さらに次々号1／23発売号には体験版CDの付録つき!!

STAFF

編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／編集協力　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　渡部　学　田代泰之　伊藤政明　／ライター　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・びー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand（岩片　翼　酒井裕晶）緒形光哲　金万義弘　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　近藤謙太　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　水谷守孝　出口裕子　箕浦光祥　大友　順／レイアウト　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティとりぴっと／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン1月30日号は
1月16日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03·5642·8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

12月19日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
福井県・西野文昭、山梨県・大河内香名、宮城県・鎌田曜子、石川県・藤田邦宏、新潟県・水谷道久、神奈川県・佐藤和佳子、岐阜県・大島憲司、山形県・大野孝司、神奈川県・勝村順子、群馬県・杉浦道治、広島県・沼尾康人、北海道・内村久仁子、富山県・相原雪絵、徳島県・市来剛志、愛媛県・野木利治、岐阜県・落合幸弘、静岡県・久保田理子、山形県・小島武昭、愛知県・大広浩一、滋賀県・木村健太郎

②データウェストCDケース（5名）
愛媛県・松田憲治、群馬県・鶴岡哲也、東京都・露崎真希
青森県・植野嘉久、岩手県・南野博人

③カプコン「シークレットファイルVol.16」（5名）
東京都・新田裕樹、千葉県・大里明、石川県・黒氏益宏、埼玉県・平井信隆、大分県・田代洋次

④「ティンクルスタースプライツ」ポスター（3名）
兵庫県・山野直基、岩手県・熊谷一嘉、長野県・中澤賢司

⑤「慟哭　そして…」パンフ（5名）
東京都・五十嵐紗織、大阪府・北内英明、鳥取県・陶山孝志、神奈川県・比嘉友栄、千葉県・矢部嘉宏

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月23日(当日消印有効)。発表は本誌'98年Vol.5の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL：03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年1月9日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「サクラ大戦」パネル時計●3名

非売品／提供：セガ

クレーンゲームの景品なので、欲しくてもなかなか手に入らない一品だぞ！　この機会にぜひゲットしよう。どれが欲しいか書いてね。

3「プチカラット」ガイドブック●10名

非売品／提供：タイトー

新感覚アクションパズルゲームが登場！　オフィシャルガイドブックを読めば攻略はバッチリOK？

4「ナイツ」&「ソニック」ブレザーボタンセット●20名

非売品／提供：セガ

金色に輝くボタンは、よく見れば中心にナイツとソニックのイラストが!!　手持ちのブレザーのボタンを付け替えてみるのもいいかも。

5「スーパーリアル麻雀P7」ポスターセット●5名

非売品／提供：セタ

アーケードで人気の麻雀ゲームはプレイしたかな？　最新作から女の子達の可愛いイラストの入ったポスターを豪華に４枚セットでプレゼント！

闘い続ける者たちに送る、珠玉のサウンド

すべての闘者たちの魂を揺さぶる炎の旋律。セガサターン版「速攻生徒会」のオリジナル音源を収録。
オリジナルキャストによるナゾの"ナイショ話"を聞いて、君よ！ さらに強くなるがいい!!

速攻生徒会
Sonic Council
SOUNDTRACKS

速攻生徒会／サウンドトラックス

2/4 ON SALE
CD:KICA 1206
税込定価¥2,854

CONTENTS

1 ドラマ1「生徒会室にて」 2 オープニングテーマ 3 本多 愛のテーマ 4 榊原優子のテーマ 5 ドラマ2「クラブチッタ主義」
6 井伊みかのテーマ 7 ドラマ3「酒井作品集」 8 酒井 綾のテーマ 9 ドラマ4「第1回鉄腕王戦」 10 石田保典のテーマ
11 加藤哲章のテーマ 12 ドラマ5「箱買い」 13 真田梨香のテーマ 14 後藤久美子のテーマ
15 ドラマ6「ナオコの時計」 16 服部菜桜子のテーマ 17 宇宙番長のテーマ
18 ドラマ7「漢の身仕度」 19 エンディングテーマ

CAST

本多 愛:折笠 愛／榊原優子:水谷優子／井伊みか:かないみか／酒井 綾:久川 綾／服部菜桜子:松井菜桜子
石田保典:松本保典／加藤哲章:玄田哲章／真田梨香:松本梨香
後藤久美子:渡辺久美子／柴田明夫(宇宙番長):大塚明夫

NOW ON SALE▶ CDドラマ 速攻生徒会 KICA 1174 税込定価¥2,854 ｜ CDドラマ 速攻生徒会2 KICA 1193 税込定価¥2,854

Distributed by KING RECORDS